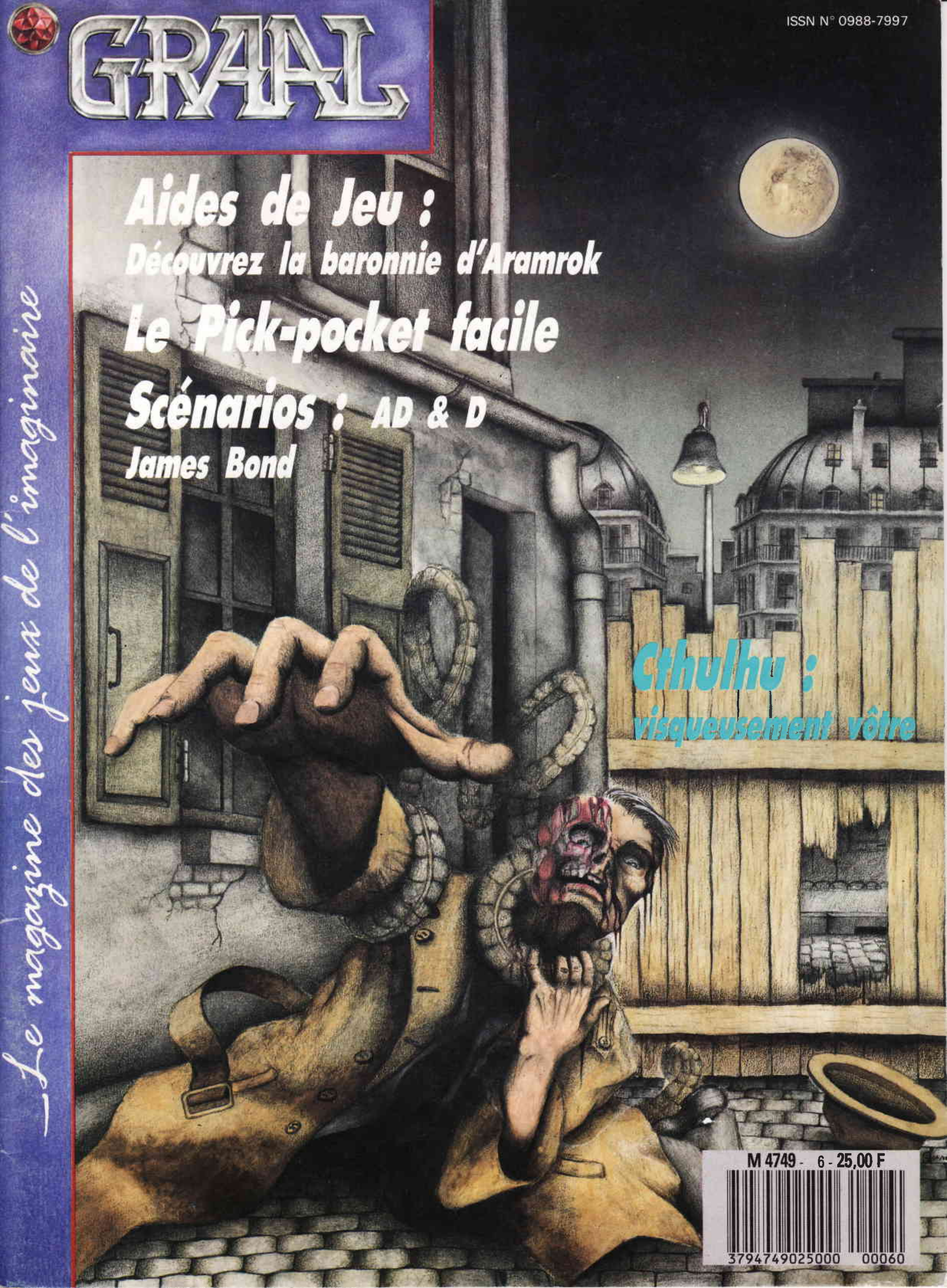


GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
ISSN N° 0988-7997
Aides de Jeu :
Découvrez la baronnie d'Aramrok
Le Pick-pocket facile
Scénarios : AD & D
James Bond
Cthulhu :
visqueusement vôtre
M 4749 - 6 - 25,00 F
3794749025000 00060

N°6

sommaire

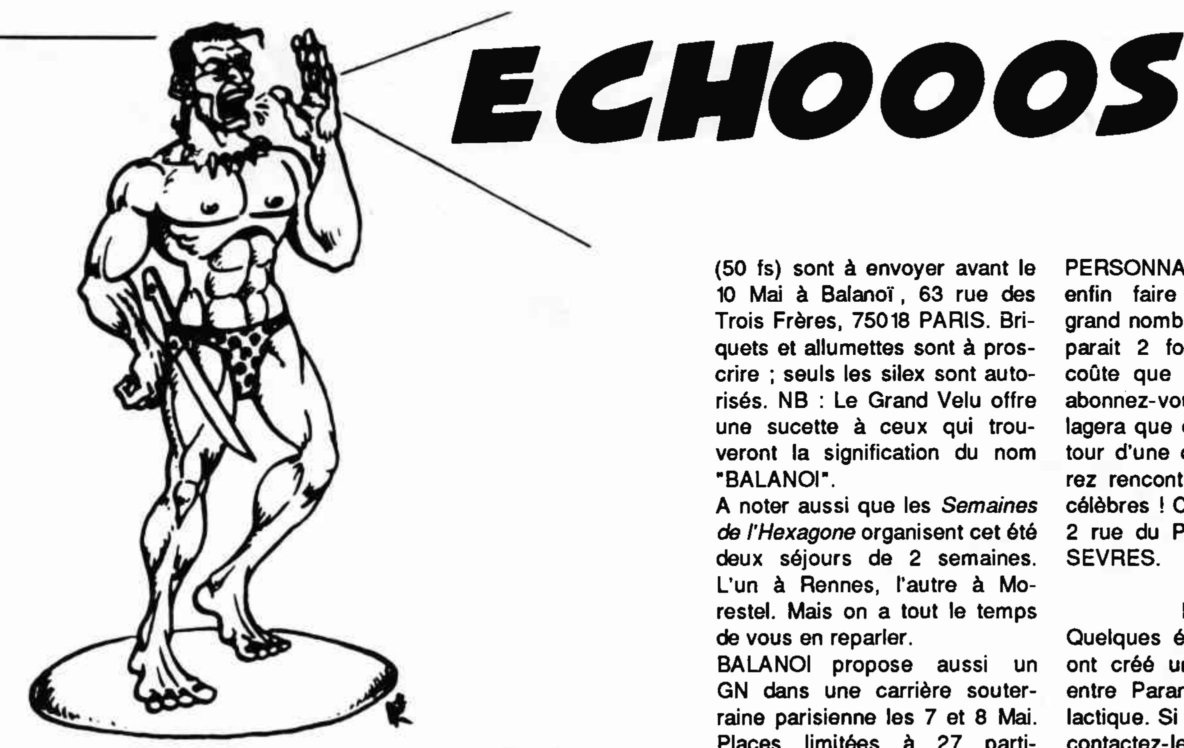


Le troisième salon des Jeux de réflexion vient de s'achever et le bilan semble à priori plutôt positif puisque les organisateurs annoncent environ 150.000 entrées. Nous sommes pourtant loin d'être convaincus qu'il s'agit là d'une réussite comme vous le lirez dans les *Echos*.
Le salon nous a cependant permis de discuter avec ceux parmi vous qui sont venus sur notre stand. Nous tiendrons compte de vos critiques pour améliorer Graal et en faire le magazine le plus intéressant, varié et vivant possible. Aussi n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos avis et commentaires.



GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 6. Mensuel. Avril 1988.** Publié par SOCOMER éditions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf **Chroniqueurs :** Philippe Alliot, Alexandre Aubard, Olivier Bau, David Castelli, Michel Gauthey, Alexandre Grauer, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Alexis Lang, Richard Lebon, Bruno Ligonie, Joël Masset, Luc Masset, Serge Olivier, Philippe Rio, Michel Rodriguez. **Illustrateurs :** Didier Baudry, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Reidid Niuqap, Cyril Renaud. **Couverture :** Bob Crocy **Diorama :** Poly et Stirène **Photos :** Philippe Plantrose **Publicité :** Marie-Christine Brunin et Jean Moncaut **Promotion :** Bruno Ligonie **Distribution :** NMPP **Routage:** Publi-Routage **Photogravure :** SETRAG Paris, SPM Montreuil **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** avril 1988 **Commission paritaire :** 69630 **COPYRIGHT GRAAL 1988**
L'Appel de Cthulhu et Légendes de la Table Ronde sont édités par Jeux Descartes, AD&D par Transecom, James Bond 007 par Victory Games, Mega II par Jeux et Stratégies.

GRAAL N° 7 C'EST LE 8 JUIN



CLUBS

BESANCON
Vue la malédiction qui nous attend si on n'en parlait pas, voici l'adresse d'un nouveau club : *"Les Héros d'Asgard"* MJC Palente, place des Tilleuls, 25000 Besançon. Le samedi à partir de 20 h et le dimanche de 14 h à 19 h. D'autre part, il organise une nuit du jeu le samedi 30 avril de 14 h au dimanche 1° Mai 19h. Inscriptions 20 frs. Tenue déguisée de rigueur.

VALENCIENNES
Les Dragons du Campus (le Mont Houy, 59326 Valenciennes) vous informent de la tenue de leur Convention-Tournoi-Exposition le dimanche 1° Mai de 9 h à 20 h à l'université de la ville. Pour tout renseignements, appelez le 27-35-41-39, Mot de passe : Dragon. Après 20 h.

VILLENEUVE D'ASCQ
Cité dans le GRAAL n°4, le club "Les Dés Fendus" change d'adresse et reçoit tout le courrier et les appels téléphoniques à : M. ROBERT David, 12 rue Montaigne, 59650 Villeneuve d'ascq. Mêmes horreurs, pardon, mêmes horaires.

PERIGUEUX
Pétrocoriens, Pétrocoriennes, *"Le sanctuaire de l'imaginaire"* vous invite à vous recueillir tous les dimanches a-m de 13h30 à 20h au club MU, Bd Lakanal. Leurs cultes préférés sont RuneQuest, JRTM, Empire Galactique, Supergang, AdC, Etc... Pour tout désir inassouvi, envoyez une prière à : Le Sanctuaire de l'Imaginaire, 12 rue Lucien Barrière, 24000 Périgueux, Tél : 53-08-02-33

PARIS
Exclusivement AD&D, les 30 membres de *l'Epée des Brumes* vous feront vivre des aventures passionnantes. Ils ont un programme séduisant (pas de Grosbillisme rampant, lettre mensuelle, suivi permanent des persos, etc... Pour tout contact, téléphonez à Mathieu Ronda au 60-20-47-69.

SAINT NAZAIRE
Dans le cadre de "La semaine du Polar", le club *Tactiques et Jeux d'Rôles* organise les 2° "Journées Nazairiennes du jeu de rôle" du 6 au 8 Mai. Au programme une Murder Party de 2 jours et en prime, de nombreuses tables pour votre JdR préféré et une tentative de Record du Monde de durée d'une partie de AD&D du 6 au ? Mai (ou Juin mais on en doute fort !). Contactez E. Petit, 21 av de Cavaro, 44380 Pornichet.

GRANDEURS NATURE

Les beaux jours reviennent et les donjons grandeur nature aussi.

FONTAINEBLEAU
Les Semaines de l'Hexagone et Balanoï vous proposent de revivre la Guerre du Feu les 21, 22 et 23 Mai 88 dans la forêt de Fontainebleau. Les inscriptions (50 fs) sont à envoyer avant le 10 Mai à Balanoï, 63 rue des Trois Frères, 75018 PARIS. Briquets et allumettes sont à proscrire ; seuls les silex sont autorisés. NB : Le Grand Velu offre une sucette à ceux qui trouveront la signification du nom "BALANOI".
A noter aussi que les *Semaines de l'Hexagone* organisent cet été deux séjours de 2 semaines. L'un à Rennes, l'autre à Morestel. Mais on a tout le temps de vous en reparler.
BALANOI propose aussi un GN dans une carrière souterraine parisienne les 7 et 8 Mai. Places limitées à 27 participants, alors dépéchez-vous.

ALSACE
Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie (CLAS) monte un Donjon grandeur nature "d'ordre médiéval du type fantastique" (?). Ca coûte 200 Frs pour 24h de jeu, du samedi 30 Juillet à 12h au dimanche 31 à midi très exactement. Les costumes et les armes seront fournis. Quant aux inscriptions, contactez la boutique Philibert, 12 rue de la Grange, 67000 Strasbourg, tél. 88-32- 65- 35.

COUPE D'EUROPE
Les finales de la coupe d'Europe de jeux d'Histoire organisées par la Confédération Européenne de Jeux d'Histoire et les Grandes Compagnies de l'Est Parisien auront lieu les 21 et 22 Mai à la Salle des Fêtes de la Mairie du XI° à Paris, salle de la Roquette, 15 rue Merlin, 75011.

MINITEL

MIRTHA
Un nouveau serveur consacré au jeu de rôle avec tout plein de bonnes idées ! Pour avoir le contact
3615 NKTEL*MIRTHA (Nouveau tapez 15 puis ENVOI sur le sommaire).

NOUVEAUTES

L'ECHOrôles
Un journal dont les colonnes sont ouvertes non pas aux joueurs de rôle mais bel et bien aux PERSONNAGES ! Vous pourrez enfin faire partager au plus grand nombre vos hauts-faits. Il parait 2 fois par mois et ne coûte que 3 frs. Un conseil : abonnez-vous, ça ne vous soulagera que de 108 frs et au détour d'une colonne, vous pourrez rencontrer certains joueurs célèbres ! Contact : ECHOrôles, 2 rue du Point de Vue, 92310 SEVRES.

PROJET
Quelques élèves de SUPELEC ont créé un JdR à mi-chemin entre Paranoia et Empire Galactique. Si vous êtes interessé, contactez-les, ils sont à la recherche d'un éditeur. BDE Supelec, plateau de Moulon, 91190 Gif-sur-Yvette.

DECORS
La Miniathèque propose des décors modulaires en résine pouvant tenir avec des petits plots en plastique ou de la colle. Bonne idée mais est- ce bien solide par rapport au même produit en métal ? Par contre c'est moins cher. Miniathèque, 72 Bd Fenouil, 13016 Marseille.

LES NOUVEAUTES DU SALON
Cette année, le 3° Salon du Jeu de Reflexion a été riche en nouvelles parutions. Voici un petit panorama de ce qu' on a pu voir et tester sur les tables de jeux.

SIROZ PRODUCTIONS
Dans la gamme **Universom**, la parution de 2 JdR indépendants, compatibles et complémentaires puisque l'univers proposé est dans le même système solaire. La gamme Universom est extensible à l'infini au fur et à mesure des parutions.

AUJOURD'HUI COM
Trauma, le jeu de nos confrères de Chroniques d'Outre-Monde est enfin paru en bouquin. Présentation soignée, couverture "Hardback", du même format qu'un Manuel bien connu. Le Traumato n'aura plus à chercher dans les exemplaires de COM le point de règles qui lui faisait défaut. Tout est rassemblé dans ce manuel de 80 pages.

AGMAT
Les Hordes Sauvages, tra-

duction des "Ravening Hordes" vient de sortir. Fans de combats figurinesques, vous avez à votre disposition les règles avancées de Warhammer Battle.

DRAGON RADIEUX

Empire et Dynasties est le jeu de Patrick Durand-Peyroles présenté dans une magnifique boîte qui contient une carte, un écran de meneur de jeu, un livret de règles et un livret de magie et de cultes. De l'avis des joueurs qui l'ont testé, c'est un très bon jeu : de toutes façons l'auteur nous a habitué à de l'excellent travail et son produit s'inscrit dans la suite logique de ses précédents travaux (carte de Laelith, de Tregor...). Merci P.D-P.

SOCOMER EDITIONS

Soco qui ? Socomer ! qui édite aussi le canard que vous tenez amoureusement dans vos petites mains grassouillettes vient de sortir **Charges** les règles officielles (s'il vous plait) du prochain championnat de wargame sur figurines. La couverture est d'un joli bleu et les règles sont tout à fait accessibles aux débutants m'a-t-on dit.
De même, en collaboration avec...

SPEEL

... Voici venir **l'Arc et la Griffe**, un autre wargame sur figurines mais fantastique celui-là et qui, à l'image d'Empire et Dynasties, attendait depuis deux ans d'être publié. C'est donc le mois des productions maudites.

JEUX DESCARTES

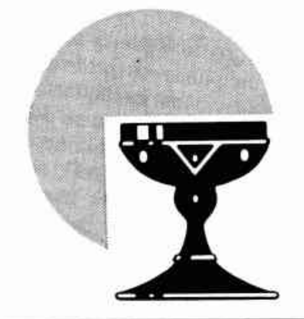
Fini l'arlésienne, le **Guide des Années Folles** est là.
Quant à **Star Wars** il devrait quasiment être en vente au moment où vous lisez ces lignes.

REXTON

Vous pouvez vous procurer la nouvelle édition de **Mai 68** un jeu de plateau dont je ne dévoilerai pas le thème, non mais !

PRINCE AUGUST

Lance une série de figurines pour JRTM. Elles sont magnifiques.



SALON DES JEUX DE REFLEXION : LES AVIS SONT PARTAGES



Et voilà, le 3° Salon du jeu de réflexion allié au 9° Salon de la maquette et du modèle réduit vient de fermer ses portes. Les nombreux exposants commencent à ranger leur matériel et au détour d'une allée, les tout derniers visiteurs peuvent encore admirer une superbe maquette transportée précautionneusement vers la camionnette qui attend dehors. Du côté jeu de réflexion, l'ambiance est aussi affairée. Certains quittent avec regrets les magnifiques costumes obligeamment prêtés par la Guilde de Bretagne et les semaines de l'Hexagone ; d'autres que nous ne citerons pas comptent et recomptent le chiffre d'affaires réalisé en 10 jours. On commence déjà à évoquer les souvenirs de ce Salon 88. Car il y en a des souvenirs. Certains, que vous, visiteurs, avaient pu voir, et d'autres qui vous sont restés inconnus. Et puis vient l'heure des au-revoirs et des remerciements. Toutes nos félicitations au Club Fer de Lance pour l'organisation de la Salle de jeu. Grâce à eux, les parties de démonstration ont pu se dérouler sans anicroche, même s'ils ont cassé les oreilles des joueurs avec les annonces au micro.
Merci à Belphégor Association et à Sébastien CROZIER pour l'organisation des tournois. Merci à tous pour votre présence et votre gentillesse (et tant pis pour les absents). Merci à toi qui est venu nous voir, tu nous as prouvé que nos efforts ne sont pas vain. Car des efforts, il y en a eu, pour faire de ce Salon une réussite ; Oriflam avait fait venir Greg Stafford (Stormbringer), Jeux Descartes avaient invité Sandy Petersen (Cthulhu), les 3 associations réunies Guilde de Bretagne, Semaine de l'Hexagone et Balanoï avaient construit une superbe forteresse noire aux nombreux recoins secrets. Graal, votre serviteur, avait aussi sa façade de Château avec 2 télés pour le plus grand plaisir des visiteurs (et du stand d'en face !). Prince August faisait des démonstrations de moulage de figurines (Quelle Chaleur !).
Citadel présentait un diorama de l'attaque de la forteresse du Chaos et des démonstrations de peinture de figurines. Bref, tout le monde a payé de sa personne pour le plaisir des 153 000 personnes venues des horizons les plus divers. Les "fans" de figurines de jeux de rôle et de grandeur nature ont pu se tenir au courant des dernières nouveautés. (Full Metal Planète, l'Arc et la Griffe, Charge, Empire et Dynasties, Animonde, le Guide des Années folles,...)
Au hasard des déplacements, on pouvait croiser certaines têtes d'affiches du JdR ; on pouvait aussi rencontrer les auteurs d'articles de vos revues favorites; on entendait le dernier "truc" à la mode pour expédier 50 orcs dans un monde meilleur ou pour mieux lier un démon récalcitrant.
Mais tout n'étant pas toujours rose, il y a quand même des critiques à formuler pour ce 3° Salon.
La première et de loin la plus importante : le bruit.
Tous les joueurs qui ont participé aux nombreuses parties de démonstrations et aux tournois ont été génés par le bruit et la fumée des hélicoptères radio-commandés. Les annonces faites à la sono ont aussi contribué à assourdir tout le monde. L'année prochaine, la Salle de jeux devrait se trouver dans le bâtiment voisin ou sur le toit. Jouer à l'appel de Cthulhu sur fond de Star Wars tient carrément de l'exploit. On pourrait même regretter la coexistence avec le Salon du Modélisme car même si cette cohabitation semble nécessaire, les visiteurs de ce dernier n'avaient bien souvent qu'un intérêt tout relatif envers les jeux de simulation. En effet, si la plupart d'entre eux étaient étonnés ("Graal, ça se joue comment ?") certains nous regardaient avec une condescendance frisant parfois le mépris ("Voilà le genre d'imbécilités qui plairaient à mon fils !") En conclusion, il nous reste encore beaucoup à faire pour répandre notre passion dans le Grand Public. Graal lance un appel au peuple :
parlez-en autour de vous, faites connaître le JdR auprès de ceux qui ne le connaissent pas.
Et rendez-vous l'année prochaine pour le 4° Salon du Jeux de Réflexion qui aura lieu au même endroit Parc des Expositions de la Porte de Versailles du 25 Mars au 2 Avril 1989.

Bruno Ligonie Nicolas Loubier

Le 3ème Salon des Jeux de Réflexion vient à peine de fermer ses portes que déjà professionnels et joueurs en établissent le bilan. Voici une réflexion globale et personnelle sur le Salon tel que je l'ai ressenti.

Les Professionnels d'abord ; force est de constater qu'ils n'étaient pas tous présents. Parmi les absents, citons pour exemple Schmidt (Chill, l'oeil noir...), Hexagonal (JRTM, Bushido, les 3 Mousquetaires, Battletech...), Grenadier ou bien encore Transecom (Donjons et Dragons) et Kenner Parker (Diplomacy) qui avaient décidé de se faire représenter sur ce salon. Signalons également qu'aucun serveur minitel spécialisé dans le hobby n'était présent, de même qu'aucune société de logiciels informatiques de jeux dont le public est pourtant très proche.
Pourquoi tant d'absences ?

Le Hobby : Installés en france depuis une dizaine d'années, les clubs et associations de jeux de siomulation ont tissé en France une véritable toile d'araignée ludique ; la plus petite ville de province possède son groupe d'irréductibles qui n'a de cesse d'organiser son tournoi ou son grandeur nature. Qu'en est-il au salon ? Le seul club présent était celui de fer de lance, responsable de l'aire de jeu. Belphégor association s'occupait pour sa part de l'organisation des tournois. Seul coin de ciel bleu de ce panorama de la vie associative, le stand regroupant Les Semaines de l'hexagone, Balanoï et la guilde de Bretagne, associations qui tioutes trois sont organisatrices de grandeur nature et qui n'avaient pourtant pas hésité à cohabité sous le même toit et sous les meilleurs auspices. Cette absence des clubs est fort dommageable puisqu'elle laisse le visiteur quitter le salon sans aucune adresse où jouer, sans aucun lieu pour jouer. Le Salon laisse ainsi s'échapper l'une des rares possibilités de développer notre public. Le hobby est donc voué à conserver son côté mystérieux et mystique de jeux réservés à quelques initiés regroupés dans des sectes pas toujours recommandables. Encore une occasion de gâchée d'étaler au grand jour notre volonté d'exister et d'être reconnus.

Les Joueurs : Le Salon est le théâtre chaque année de nombreux tournois et championnats qui

se déroulent dans l'aire de jeu réservée à cet effet en plein centre du Salon.
Là encore, les motifs de griefs sont innombrables et ce sont les joueurs eux-mêmes qui les ont sanctionnés en désertant ces manifestations. Un seul exemple suffira à illustrer mes propos : le tournoi de *Squad leader*, résultat : 8 participants ! Pitoyable quand on sait que ce jeu arrive régulièrement en tête de notre TOP JEUX, reflet de vos préférences et que le moindre tournoi de club regroupe au moins deux fois plus de joueurs. Pire encore, le championnat de france de wargame qui regroupait cette année moins de 60 participants. Beaucoup d'absents donc et comme je les comprends. Je vous laisse imaginer quelle devait être la concentration des concurrents pour faire abstraction des 150.000 visiteurs qui ont défilé autour des tables durant ce salon, des appels répétés au micro ou des vols de démonstration des hélicos ! Attention, en aucun cas je ne tiens pour responsables les organisateurs de ces tournois, qui ont été parfaits dans la lourde tâche qui était la leur (mis à part le tournoi d'AD&D), mais je pose la question de savoir s'il est raisonnable de vouloir organiser des tournois, ou pire, des championnats dans cette ambiance plus adaptée à la vente de marrons glacés ou de nougats !



Le Public : Le Salon des Jeux de Réflexion a pour vocation d'être une vitrine PROFESSIONNELLE du monde du jeu. Comme les organisateurs se plaisent à le répéter, cela signifie que les visiteurs ne sont pas là pour jouer (comme dans toute autre convention) mais pour bénéficier d'un contact privilégié avec les professionnels du jeu. Volonté louable que nous nous devons de féliciter. Cependant, force est de constater que cet objectif est loin d'être pleinement réalisé. D'abord, comme je l'ai déjà dit, bon nombre de professionnels ont décidé de ne pas participer et quant à ceux qui sont présents, ils ont plus en tête de réaliser un gros chiffre d'affaires afin de rentabiliser ce salon qui leur a coûté fort cher, que d'assurer le contact avec les joueurs. Encore une fois, celà se comprend mais reste très regrettable puisque remettant en cause la légitimité même de ce salon.
En ce qui concerne les visiteurs non-joueurs, ceux qui sont venus pour le salon de la maquette, le bilan est encore plus négatif, voire même désastreux. Quasiment rien n'est fait pour renseigner le visiteur sur nos activités. C'est au détour d'un stand de train miniature qu'il va tomber de but en blanc sur l'aire de jeu. Questions classiques : "Qu'est-ce-que c'est ? Qu'est-ce qu'ils font là ? C'est des jeux de fous !" Dramatique situation qui pose le problème majeur de la cohabitation des deux salons. Pour ma part, autant je pense que les précédentes éditions du Salon des Jeux de Réflexion dans le cadre du Salon de la Maquette avaient été bénéfiques d'un point de vue médiatique, autant je pense que cette dernière édition a été dommageable à notre image de marque auprès du grand Public. Le seul mérite que je reconnais à ce Salon est d'avoir existé, car un salon national est une condition obligatoire à l'existence du hobby.
Croyez bien que ce n'est pas de gaieté de coeur que j'arrive à cette conclusion.
Mais même si ces réflexions n'engagent que moi, je pense qu'elles traduisent assez bien le relatif malaise qui s'est installé chez la plupart des professionnels cette année.
Peut-être l'heure est-elle arrivée d'entreprendre le projet risqué de l'organisation d'un salon autonome organisé par des professionnels du jeu connaissant les contraintes et les goûts des joueurs.

Didier Jacobée

• INTERVIEWS •

INTERVIEW DE FABRICE SARELLI

Plusieurs éditeurs étaient absents du salon des Jeux de Réflexion cette année, dont HEXAGONAL (JRTM, Battletech, Bushido, les 3 Mousquetaires). Nous avons demandé pourquoi à Fabrice Sarelli, le gérant.

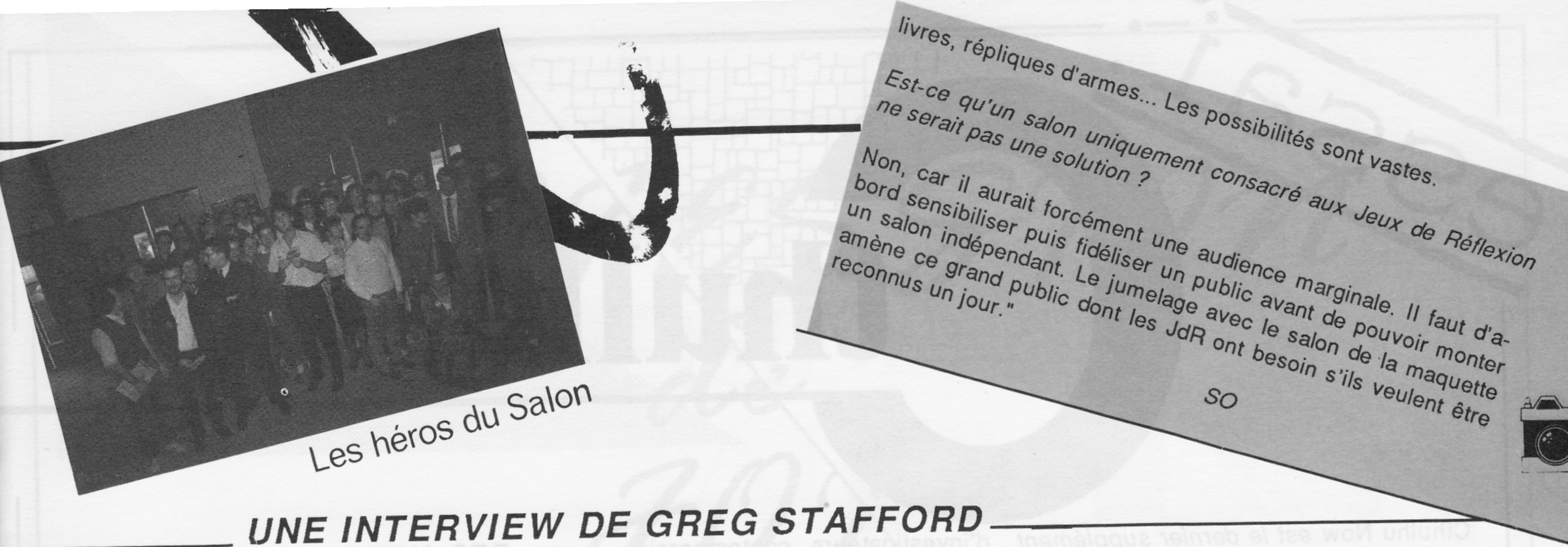
"Si HEXAGONAL n'est pas présent au salon cette année comme l'année dernière, c'est que j'estime qu'il ne nous apporte rien et même qu'il risque de nuire à notre image.
Actuellement le salon est terriblement mal organisé : il n'a absolument pas la dimension d'un événement médiatique national, ce qu'il devrait être, et n'est rien d'autre qu'une grosse convention de jeu comme il y en a partout en France chaque semaine. Le prix des stands est prohibitif pour une qualité vraiment exécrable, ce qui pousse certains éditeurs à la vente sur place de façon à rembourser leurs frais. Les seules animations sont les tournois et quelques tables de démonstration perdues dans la masse. Les visiteurs venus pour les maquettes et qui "butent" littéralement sur le salon des Jeux ont toute les chances d'en repartir avec une opinion déplorable de ce loisir : que voient-ils si ce n'est des gens costumés qui courent dans tous les coins et d'autres qui s'excitent autour d'une table sans raison apparente

Ne croyez-vous pas pourtant que le salon représente tout de même une bonne publicité ?

Non, car l'image des joueurs qu'il projette actuellement est déplorable. De plus les gens qui viennent au salon sont soit des joueurs et ils n'ont donc plus besoin d'être convaincus, soit des profanes qui risquent fort d'être dégoutés.

Demain vous êtes nommé organisateur de la cuvée 89. Que changez-vous ?

Tout d'abord il faut un organisme qui chapeaute, composé de gens qui connaissent le jeu et ont la volonté de le rendre accessible au grand public. Ensuite et surtout il faut cesser de faire un salon de joueurs pour joueurs, ce qui est le cas actuellement. Le but est d'amener le public qui vient au salon à découvrir les JdR et autres wargames, à leur faire prendre conscience que de tels jeux existent et peuvent être pratiqués par n'importe qui, bref à les sensibiliser à ce type de loisir.
Et pour réussir cela il faut que le salon se dote d'un impact visuel, c'est la seule chance d'intéresser un public de profanes. Cela signifie diffusion sur grand écran de vidéos expliquant le jeu, parties de démonstration principalement, les tournois se déroulant dans un coin à part ; cela signifie aussi des gens qui accueillent les visiteurs et leur expliquent les mécanismes du JdR, ainsi que des comédiens costumés, cela signifie également associer au salon des activités relevant de l'univers imaginaire des JdR : BD,



Les héros du Salon

livres, répliques d'armes... Les possibilités sont vastes.

Est-ce qu'un salon uniquement consacré aux Jeux de Réflexion ne serait pas une solution ?

Non, car il aurait forcément une audience marginale. Il faut d'abord sensibiliser puis fidéliser un public avant de pouvoir monter un salon indépendant. Le jumelage avec le salon de la maquette amène ce grand public dont les JdR ont besoin s'ils veulent être reconnus un jour."

SO

UNE INTERVIEW DE GREG STAFFORD

CHAOSIUM est sans doute la maison d'édition de jeux de rôles la plus connue (avec TSR) et sûrement celle qui a la meilleure réputation. Ses jeux ont marqué une étape dans l'évolution des JdR (RuneQuest) et connaissent un succès qui ne se dément pas (l'Appel de Cthulhu). Greg Stafford, le créateur de RuneQuest et big boss de CHAOSIUM était au salon des Jeux de Réflexion. Nous avons réussi à le coincer dans un coin sur le stand ORIFLAM et il a parlé...

La version francaise de RuneQuest vient de sortir par ORIFLAM, qu'en pensez-vous ?

Elle est superbe. D'après ce qu'on m'a dit (je ne comprend pas bien le français) la traduction est excellente.

Des nouveautés prévues pour RuneQuest cette année ?

Oui. D'ici juin devrait sortir World of Glorantha part 1 en attendant part 2 puis les anciens "packs" prévus pour RQ II que nous allons adapter à la version III : Trollpack, etc. De mon côté, avec Sandy Petersen, je compte me lancer dans HeroQuest *(HeroQuest, annoncé depuis une petite dizaine d'années est la suite de RQ : la guerre des héros qui décidera du sort de Glorantha)*. Ce jeu marquera le retour en force de la magie dans le monde de Glorantha : les personnages seront très puissants et pourront atteindre le statut de demi-dieux !

Comment avez-vous crée Glorantha ?

C'était en 1966. J'adorais la mythologie et comme j'avais épuisé tous les livres sur ce sujet je décidai de créer la mienne. A l'époque je n'avais même pas lu Tolkien ! Je l'ai découvert peu après. J'ai été très déçu : je pensais être le premier à faire ça ! (franche rigolade). J'ai écrit une ribambelle de nouvelles sur Glorantha dont certaines sont parues dans un zine semi-pro dont je m'occupais WYRD *(ce qui veut dire destin)*. J'ai aussi écrit une douzaine de romans, toujours sur Glorantha, qu'avec le recul je trouve franchement abominables. Et il y a 14 ans Glorantha faisait sa première apparition dans le monde du jeu avec DragonPass.

Comment vous est venu l'idée de faire un JdR sur l'oeuvre de Michael Moorcock, Stormbringer ?

Tout naturellement : Stormbringer est l'une des plus grandes réussites de l'Heroic-Fantasy et je me sentais assez proche de son univers baroque et décadent, plus en tout cas que de celui de Tolkien : Le Seigneur des Anneaux décrit un monde qui touche à sa fin, alors que Glorantha est tourné vers l'avenir.

Revenons au jeu : comptez-vous faire d'autres JdR tirés de l'oeuvre de Moorcock ?

Nous préparons Multiverse qui détaillera le principe des univers multiples : chaque plan sera numéroté de 1 à 10 suivant qu'il est plus ou moins orienté vers la Loi ou le Chaos. Et nous espérons sortir en 89 un jeu tiré de Corum. *(Corum est avec Stormbringer et Hawkmoon la troisième grande saga d'Heroic-Fantasy de Moorcock et est tout aussi introuvable en France qu'Hawkmoon qui devrait heureusement, à l'occasion de la sortie du jeu, être réédité par Presses-Pocket).*

Cthulhu Now votre dernier supplément pour l'Appel m'a plutôt déçu ; pourquoi une aussi grande place est-elle accordée aux armes à feu et aux scénarios ?

L'un dans l'autre l'Appel de Cthulhu est sans doute le jeu le plus populaire aux Etats-Unis après Donjons et Dragons. Autant dire que la pression du public est bien réelle : on nous réclamait une actualisation du jeu depuis fort longtemps et nous avons beaucoup hésité à la faire car une partie du charme de Cthulhu *(le jeu, voyons !)* réside dans l'époque à laquelle se déroulent les parties : assez proche de nous pour nous être familière et suffisamment distante pour nous apparaitre romantique et mystérieuse. L'importance des armes et des scénarios est une exigence du public. La prochain supplément pour l'Appel est consacré aux créatures du mythe, avec des illustrations pleine page en couleurs.



Tous vos jeux sont basés sur le même système que vous appelez "basic role playing system". Ne serait-il pas temps de changer ?

(vif comme l'éclair) : Non pas tous ! Vous oubliez Pendragon *(votre dévoué chroniqueur blémit, se répand en excuses, entreprend de disparaitre sous terre)*. Mais je met la dernière main à "Prince Valiant" qui devrait voir le jour en octobre. C'est un jeu de rôles ultra-simple, destiné aux débutants et à ceux qui n'ont pas le temps de préparer une partie durant des heures. *(Il sort une maquette et explique, visiblement passionné par le jeu)* : chaque personnage est défini par deux caractéristiques et deux "ambitions" (compétences). Il n'y a pas de jet de dés, mais tout est résolu grâce à des pièces de monnaie ; le maitre de jeu n'est pas toujours le même car il est prévu que chaque joueur gère une situation lorsqu'elle se présente. Prince Valiant est un "storytelling game" : ce qui compte avant tout c'est l'histoire.

Au moment où j'allais proposer une petite partie impromptue (Prince Vaillant est fait pour cela, jouer à tout moment, n'importe où) nous sommes interrompus. Too bad ! Merci monsieur Greg Stafford !

SO



Cthulhu Now est le dernier supplément paru chez CHAOSIUM pour le jeu Call of Cthulhu ; il n'est pour l'heure malheureusement disponible qu'en anglais.
Ce livre sous couverture souple, de 130 pages, 175 FF, contient quelques aides de jeu et quatre scénarii, dont le point commun est de resituer CoC à notre époque.

LES GRANDS ANCIENS MODERNES

L'idée n'est pas neuve : on se souviendra sans doute d'aventures parues dans diverses publications qui faisaient surgir l'horreur tentaculaire de nos familières bouches d'égouts.
Comme cela est souligné dans l'introduction de *Cthulhu Now* le principal intérêt du jeu en cette fin de XX° siècle est l'économie d'efforts pour rendre correctement le quotidien : chacun connait le prix du ticket de métro et il est inutile de discuter sur la date d'invention du magnétophone à cassettes ! Tout le travail documentaire nécessaire pour jouer dans les années 20 est donc ici épargné au Gardien.
Pour ceux qui ont peur de spolier l'ambiance 'lovecraftienne' à la suite de ce saut dans l'avenir du maître de l'horreur gothique, précisons que toute la technologie n'aide pas beaucoup lorsqu'on est face aux griffes glaciales d'un Byakhee. C'est bien sûr au Gardien de garder à l'esprit la cohérence du jeu ; gageons même que des investigateurs contemporains correctement manipulés n'éprouveront que plus de frissons à la mesure de leur impuissance face aux créatures du mythe.

DES AIDES OCCULTES ET CLAIRES

Les aides de jeu sont excellentes mais on regrette qu'il n'y en ait pas plus (une trentaine de pages seulement). Parmi celles-ci vous trouverez :
- les règles nécessaires à la création d'investigateurs contemporains ; accompagnées de considérations diverses sur le comportement des autorités face aux phénomènes étranges.
- une liste d'équipement (sans doute inspiré de celui des brigades anti-terrorisme : matériel de plongée, lunettes de visée, gilet pare-balle,...).
- des armes à feu, avec deux planches d'illustrations ; tout ceci devrait mettre les investigateurs dans une confiance exagérée des moyens modernes. A ce propos, je ne puis résister au plaisir de vous poser cette devinette de Sandy PETERSEN : "Que se passe-t-il lorsque vous atomisez Cthulhu ?" - "Il se reforme 15 minutes plus tard. Mais maintenant il est radioactif !".
- un article passionnant sur la médecine légale envisagée aux trois époques de *CoC* (1890-1900, 1920-1930 et l'ère moderne).
- une règle de localisation des coups, directement adaptée de RuneQuest ; ce degré supplémentaire de réalisme pouvait en effet manquer dans une version moderne de *CoC* où les "accrochages" entre cultistes et investigateurs risquent de se faire plus violents.
- un calendrier des années 1610 à 2080 ; est-ce que *CHAOSIUM* envisage de faire *CoC* à travers le temps ? ou bien Jack l'éventreur contre H.G. Wells ?



DES AVENTURES GLAUQUES

Les quatre scénarii ont tous pour point commun d'être profondément ancrés dans notre temps.
The City in the Sea lance les investigateurs à la recherche de l'Atlantide à bord d'un mini-sous-marin.
Dreams Dark and Deadly les amène à cotoyer une équipe de scientifiques dont les recherches portent sur les rêves.
The Killer Out Of Space relate l'atterrissage en catastrophe d'une navette spatiale chargée d'un inquiétant passager clandestin.
The Evil Star met en scène les agissements d'un groupe de hard-rock en faveur de la venue sur Terre de Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé, j'ai nommé **Hastur** (aargh ! je l'ai dit ! trop tard !...).

MAIS A QUEL PRIX !

L'éditeur ne vous demande certes pas votre âme mais une somme plutôt rondelette ; et malgré la grande qualité du produit, je pense que seuls des inconditionnels de *CoC* dépenseront leurs deniers pour acquérir quatre scénarii sauce 80s' insuffisamment assaisonnés par les aides de jeu qui - sous le prétexte fallacieux que tout un chacun connait notre monde présent - ne fournissent après tout que des renseignements sur le matériel technologique lourd.
Plus judicieux aurait été un exposé détaillé des nouvelles formes d'immixtion sur Terre des créatures du mythe : par le biais des nouvelles technologies (ordinateurs, moyens de transport ...), des conflits présents (terrorrisme), des nouvaux paradis artificiels (drogues, jeux de rôle ...).

Luc Masset





DE LA COMPETITION

Profitons de l'opportunité que nous offre cette gigantesque foire du jeu qu'est le Salon du Jeu de Réflexion (il vient de se dérouler du 26 mars au 4 avril) pour nous poser les questions de fond qu'entraine l'idée de compétition en matière de wargame.

PAR L'OBSERVATION

De nombreux concours, tournois, championnats sont organisés lors de grandes conventions ou rencontres (Salon, Triathlon,...) qui n'ont pas toujours la participation escomptée et satisfont rarement les organisateurs malgré leur évidente et apparente satisfaction lors des clotures officielles...
La qualité des joueurs n'est jamais en cause mais leur nombre est toujours très intérieur aux prévisions. Untel attend 120 personnes, il s'en présente seulement 50, tel autre en espère 50, il en obtient à peine une vingtaine...
Pourtant, de ci - de là, dans l'Hexagone, des manifestations d'envergure parfois réduite, annoncent et obtiennent des participations plus importantes (60 joueurs récemment à Nancy sur un tournoi de CROISADES, là où 12 se sont présentés au Salon...) Qu' en penser ? Le doute s'instaure ! La compétition intéresse-t-elle vraiment le joueur de wargame ?

L'ESSENCE DU JEU

Pourtant, il me semble que le wargame est une occupation essentiellement compétitive. Dans la plupart des jeux, n'a-t-on pas en face de soi un adversaire qu'il faut vaincre ou à tout le moins à qui il faut arracher quelques précieux points pour obtenir la victoire ? Et cette victoire que le joueur obtient, prive l'autre d'un gain équivalent. Plus compétitif que ça, je ne vois pas ! Cela nous change beaucoup du jeu de rôle à la fois si proche et si distant pourtant où chacun de nous peut s'exprimer, s'amuser, vaincre en même temps et avec d'autres partenaires.

L'INSTINCT DE COMPETITION

A mon avis, cet instinct est toujours plus ou moins bien ancré selon les joueurs, c'est sûr, mais qu'est-ce qui fait que l'on se déplacera ou pas jusqu'au lieu de rencontre ??? Voilà la question essentielle ! Il y a, au départ, le besoin d'affrontement (on ne fait pas un wargame comme on se taperait une p'tite belote...) mais il y a aussi, chose très importante, les conditions de l'affrontement.



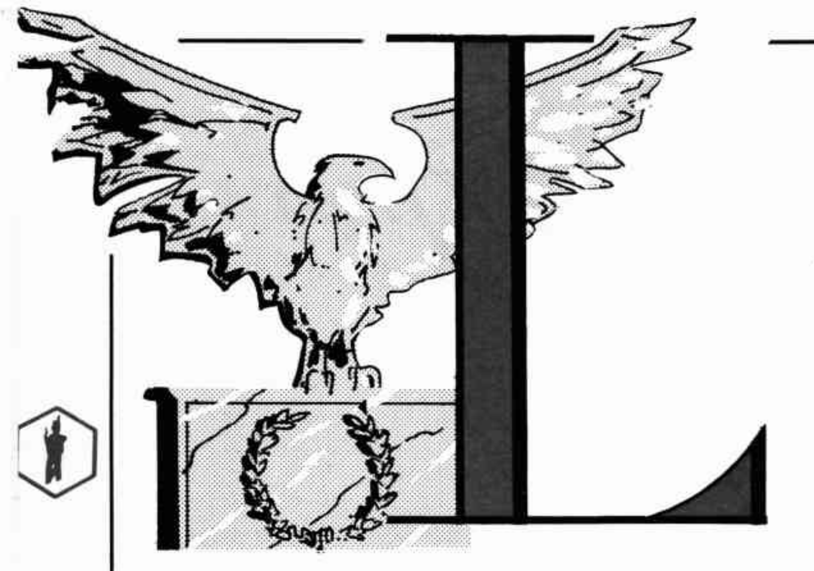
- Le jeu sur lequel on va jouer : il faut qu'il plaise et que le plus grand nombre s'y sentent suffisamment l'aise.
- Les lieux de la rencontre : la pratique du wargame nécessite un minimum de confort et de calme pour pouvoir se concentrer.
- Les adversaires escomptés : on ira volontiers affronter untel ou untel, il faut des champions à vaincre, des terreurs à abattre.
- Le charisme que l'on escompte tirer d'une victoire ou d'un bon classement est au moins aussi important (qui ira compétitionner à Trifouillis-les-Oies ? Pas moi en tous cas au risque de vous décevoir).
- Les trophées à ramener chez soi : problème des sponsors.
- La distance à parcourir et les dates enfin, peuvent jouer un rôle inhibiteur non négligeable.

EN GUISE DE CONCLUSION

Etonnez-vous donc maintenant que les rencontres qui aient le plus de succès soient locales, organisées par des clubs très importants ayant beaucoup d'ancienneté et très ancrés au sein de rares magasins au rayonnement régional certain ?
Le pessimisme est-il pour autant de mise ? Les recettes sont pourtant simples !
Ne manquerait-il pas tout simplement une autorité nationale pour valoriser les rencontres tout autant que les joueurs, qui orienterait les sponsors, planifierait les rencontres et les systèmes de jeu ?
PEUT-ETRE ?!?
P.S.: Pour une fois, merci de laisser les insultes ou les félicitations au placard ; quant à ceux qui désireraient retrousser leurs manches, sachez que vous aurez au moins un interlocuteur pour "pousser le bouchon" : CERCLE DE STRATEGIE, 37 route nationale 55 200 LEROUVILLE.

Xavier Jacus





LES QUATRE DERNIERES

LES GRANDS CLASSIQUES

Règles simples, belles cartes, jolis pions (et même un casier de rangement), 4 scénarios + une campagne et un sujet qui tient à coeur aux Français (la campagne de Waterloo) voilà en quelques mots les raisons du succès de ce wargame déjà ancien puisque présent sur le marché depuis une dizaine d'années.

LES REGLES

Elles tiennent en moins de 5 pages pour le jeu de base, quant au jeu de campagne, il nécessite la lecture de deux pages supplémentaires. Le moins que l'on puisse dire c'est que ce n'est pas la galère ! En 15 mn on peut lire les règles et commencer à jouer. Et y'en a qui prétendent que le wargame est compliqué !

Le jeu de base se divise en 2 phases :

- Une phase de mouvement où l'on déplace ses unités en payant le nombre de points de mouvement nécessaires pour chaque hex et en s'arrêtant lorsque l'on rentre dans une ZOC (ZOne de Contrôle).
- Une phase de combat où l'on doit attaquer toutes les unités ennemies qui sont adjacentes à des unités amies. Un rapport de force classique (force attaquant / force défenseur) fournit, après lancer d'un dé l'un des résultats suivants :

- défenseur recule
- défenseur éliminé
- attaquant recule
- attaquant eliminé
- échange

Ajoutons qu'une unité est éliminée si elle doit reculer dans une ZOC, d'où l'importance d'encercler les unités adverses.

Le jeu de campagne comprend deux phases supplémentaires :

- Phase de commandement : les joueurs décident quelles unités sont commandées. Celles qui ne le sont pas ne pourront entrer dans une ZOC et donc ne pourront combattre.
- Phase de réorganisation : les joueurs peuvent tenter de récupérer certaines unités éliminées à condition que le chef du corps auquel elles appartiennent soit à dix hex de l'ennemi.

Ajoutons que les ZOC sont rigides, que les fermes fortifiées sont très puissantes, que la cavalerie dans les bois c'est pas bon, et que l'attaque interarmée donne des bonus.

LES SCENARIOS

Quatre batailles (comme le nom l'indique) sont proposées :

- Ligny : le français doit essayer d'infliger un maximum de pertes au prussien sans en subir trop. Avec les règles du jeu de base la chose est malaisée. Cette bataille avantage le prussien.
- Quatre-Bras : Le Français doit occuper *Quatre-Bras* et tuer le maximum d'anglais pour gagner. C'est une boucherie et la partie est largement à l'avantage du Français qui aura bien du mal à perdre.
- Wawre : c'est une course poursuite. Le Français doit sortir un maximum d'unités de la carte (vers Waterloo où Napoléon attend des renforts) tout en fixant le Prussien, lequel doit faire la même chose. Cette "bataille", la moins intéressante après Quatre-Bras, est relativement équilibrée.
- La Belle-Alliance (Waterloo pour les intimes) : là, le Français doit massacrer les Anglais et s'ouvrir la route de Bruxelles. Surprise, la partie est à l'avantage du Français à condition qu'il évite comme la peste les deux fermes fortifiées du centre et qu'il n'hésite pas à faire des attaques à 6 contre 1.

LA CAMPAGNE

Elle reprend les positions de départ des batailles de Ligny et Quatre-Bras (il est donc bon de jouer ces batailles au moins une fois avant de se lancer dans la campagne) mais les règles de commandement introduisent une situation différente car les Français et les Prussiens ne peuvent commander toutes leurs troupes. Du coup ça devient plus facile pour les Français à Ligny et pour les Anglais à Quatre-Bras.

La campagne est assez longue puisqu'elle dure 36 tours (alors qu'une bataille dure 7 à 8 tours au plus) et qu'elle met en jeu plus de pions que les batailles. Cependant le nombre maximum de pions présents sur la carte étant inférieur à 200, les problèmes de gestion sont loin d'être insolubles. D'autant que la campagne peut se jouer à 3 ou 4 (1 ou 2 joueurs français, 1 prussien et 1 anglais). En pratique, il vous faudra prévoir au minimum une bonne douzaine d'heures pour la mener à terme (à moins que l'un des camps ne s'effondre avant la fin).

La campagne est assez équilibrée avec cependant un léger avantage pour le français.

QUELQUES EXTRAS

Deux ou trois points de règles nous ont semblé incohérents, aussi nous proposons les modifications suivantes.

- Tours de nuit et de pluie : les règles prévoient qu'il n'y a pas de combats pendant ces tours et que des unités qui sont dans une ZOC ne peuvent donc bouger et doivent y rester jusqu'au matin ou au beau temps. C'est



BATAILLES DE NAPOLEON



un peu excessif (chef ! il fait noir et il y a des ennemis en face ! que fait-on ? Mais enfin vous savez bien que nous ne pouvons ni bouger, ni attaquer ! Nous restons donc là !). Nous proposons ceci : au premier tour de nuit ou de pluie suivant un tour normal, toutes les unités qui commencent le tour dans une ZOC doivent attaquer afin de se dégager. L'avance après combat est interdite.

- Châteaux : ils sont trop puissants. Il faut permettre les attaques à 5-1 et à 6-1. Par contre, lorsque l'on obtient *Dr* en attaquant un château ce résultat se transforme automatiquement en *Ar*.
- Elimination des chefs : étant donné qu'aucune règle n'est prévue pour remplacer les chefs morts au combat, ne pas tenir compte de cette règle.
- Recul de la garde : cette règle ne devrait s'appliquer qu'aux chasseurs et grenadiers de la garde (pions Michel, Morand, Friant et Roguet).

QUELQUES "RUSES" POUR LE FRANCAIS

Les Angl ais ont moults unités de cavalerie 1-7 et d'artillerie 1-4 qu'ils ne vont pas manquer de vous jeter dans les pattes pour vous retarder. Or l'élimination de ces unités est un problème, car en cas d'échange vous perdez plus que l'anglais, le francais ayant peu d'unités de force 1, ce qui est ennuyeux au possible. Donc bombardez-les au canon de force 6 ! Voilà qui fait une attaque à 6-1 qui a 5/6 chances d'éliminer les susdits sans aucune perte. Quant cela n'est pas possible vous pouvez également envoyer un 5-4 attaquer mais à 3 contre 1. Si votre attaque réussit (5/6 chances) vous avancez pour coller le petit 1 qui devra à son tour attaquer à 1 contre 5 (soit 2/3 chances de se faire éliminer, et l'anglais a horreur de ça). Contre l'anglais, n'hésitez pas à faire des attaques à 5 ou 6 contre 1. Même si vous obtenez un Ex (à condition de ne pas devoir échanger plus que l'anglais) vous y gagnez.

Votre but principal et d'empêcher l'adversaire d'établir une ligne continue de défense ou les piles d'unités seraient espacées d'un hex. Cela rendrait les encerclements impossibles et vous contraindrait à de longues attaques à 6 contre 1 (soit une guerre d'usure) pour pouvoir espérer percer. Donc, et notamment contre les anglais qui ont peu d'unités au départ, "collez" au maximum votre adversaire pour l'empêcher de s'organiser en défense.

TACTIQUES FRANCAISES

Les objectifs du français pour le premier jour sont les suivants :

- Démoraliser au moins 2 corps prussiens (de préférence le I et le II qui sont les plus puissants)
- Sécuriser la route vitale allant de L1920 (près de Tongrinne) à Q1608 (Quatre-Bras)
- Repousser les anglais vers le nord (le plus loin possible) et leur infliger un maximum de pertes (au minimum 12 points de pertes afin de démoraliser les alliés style nassau etc...)

Les moyens à mettre en oeuvre

1er tour en face des anglais

Gauthier, Jamin, Pelletier et l'Héritier (commandé personnellement par *Ney*) exécutent un 6-1 contre *Biljandt* ou un 5 contre 1 contre *Weimar* (technique du Beaucoup Contre Peu, le 6 contre 1 étant préférable). *Lef-Den* se place en 1013, *Husson* en 1313, *Pire* en 1914 (menace de débordement par les ailes). Le reste du 2ème corps se place en réserve, le plus en avant possible. *Reille* est placé de façon à pouvoir commander tout le IIème corps (par exemple en 1613). *D'Hurbal* se porte vers l'aile gauche dans l'optique d'un débordement par les bois. *Ney* est placé de façon à pouvoir commander *Reille et Lef-Den ou l'Héritier* (en 1314 par exemple). Ne pas compter sur le

TABLEAU DES FORCES

	Fra		Pru		Ang	
	Pi	For	Pi	For	Pi	For
inf	40	171	45	141	20	85
art	12	51	7	39	9	18
cav	14	51	10	24	12	23
tot	66	283	62	204	41	126

inf = infanterie art = artillerie cav = cavalerie tot = total Pi = nombre de pions For = Force des pions Pru = prussiens Ang = anglais

Ce tableau donne une idée des forces en présence. Cependant il faut savoir que :
- Dès le premier jour, tous les français sont sur la carte
- Le IVème corps prussien (3 cav [6 points de combats], 12 inf (39 PC), 1 art (11 PC)) n'arrive que le 2ème jour
- Le prussien ne peut commander que 2 corps sur les 4 qu'il possède (dont 3 au départ)
- Le français ne peut commander que 6 corps sur les 10 qu'il possède (mais 4 des 10 corps français sont des corps de cavalerie de 3 pions chacun).

premier corps, car *Ney* ne pouvant commander qu'un corps celui-ci va rejoindre Ligny à toute allure. Par contre, *De Villiers et Piat* (2 brigades du IIème corps qui font on ne sait quoi à Ligny) doivent rallier rapidement leur unité mère.

Tours suivants
- Pousser les anglais sans relâche. Ne pas leur laisser le loisir de s'organiser. Les "coller" au maximum pour les ennuyer. Déborder par le bois du Rève (même avec des unités non commandées) pour les prendre à revers ou/et occuper le maximum de leurs maigres forces. De même, toujours menacer de déborder par la droite.

1er tour en face des prussiens
- *Domon* doit se sacrifier en Q2715 pour empêcher les prussiens d'envoyer des troupes aux anglais (le prussien peut certes attaquer *Domon* au 1er tour à 6 contre 1, mais c'est la guerre !). *Piat et Villiers* (2 unités du 2ème corps qui se sont sans doute fourvoyées) doivent aller retrouver *Reille* à Quatre-Bras. Le IVème corps + le IIème corps de cavalerie se ruent sur Ligny. Là, ils exécutent une attaque à 3 contre 1 contre le 26ème de ligne prussien (5/6 chances de réussite) puis une attaque à 4 contre 1 contre le 9ème de ligne (5/6 de réussite totale, 1/6 d'échange). Le Ier de cavalerie est placé de façon à contenir et menacer d'encerclement les unités avancées du IIIème prussien. La garde et le IVème de cavalerie avancent de façon à se placer en pivot de l'attaque principale (que l'on peut choisir de faire porter soit sur Ligny soit par St Amand). Le IIIème corps peut s'amuser au gag suivant : *Dufour et Corsin* en 0323, *Lagarde + Billard* en 0222, *Dorgeau* en 0325, *Gengoult et Dupyroux* en avant ! *Dufour + Corsin + Lagarde + Billard* attaquent le 2nd WL à 3 contre 1 (5/6 chances de réussir) pendant que *Dorgeau* fait un tir de diversion sur le 12ème et le 24ème de ligne. Ainsi, au tour suivant, le 12ème et le 24ème de ligne seront obligés d'attaquer le tandem *Dufour + Corsin* à 1 contre 2 (ou au mieux, si le prussien met tout le paquet, à 2 contre 1). On peut ainsi (si on n'est pas trop malchanceux) libérer St Amand sans combattre.

Tours suivants
Le but final étant de libérer la route sus-mentionnnée, il faut avancer au minimum d'un hex par tour. Les conseils suivants paraîtront peut-être superflus mais parfois on oublie ce qui pourtant parait évident ! Or donc, il faut positionner *Napoléon et Grouchy* de façon à pouvoir commander n'importe quel corps français (ne pas oublier que Napo peut commander 3 corps PLUS 3 unités et Grouchy 2 corps PLUS 2 unités, il ne devrait donc pas y avoir plus d'une unité non commandée sur la carte avant l'arrivée du 1er corps. Lorsque le dit 1er corps sera arrivé, en profiter pour retirer du combat le corps le plus éprouvé (soit le IIIème, soit le IVème) pour réorganiser les unités (de toute manière vous ne pourrez commander tous les corps donc autant en profiter car la nuit, on ne réorganise pas).
Evidemment ne jamais lancer les chasseurs / Grenadiers de la garde dans des attaques inconsidérées. Gardez les derrière, il serait bête de perdre la partie sur un coup de dé. Enfin fixez le IIIème prussien, pendant que vous massacrez les 2 autres (évidemment, si tout va bien, il n'est pas interdit de tanner le IIIème prussien).

MORALE
Il n'y en a pas ; c'est la nature de la guerre.
Néanmoins, je vous donne rendez-vous à Bruxelles et peut-être même à Berlin ou à Londres, qui sait ? Ce napoléon, quel diable d'homme tout de même !

Omar Jeddaoul



ADVANCED SQUAD LEADER

Quatre scénarios pour vos premiers pas à ASL.

LES NIDS DE MITRAILLEUSES

Situation
Varsovie, janvier 1945. Des combats sporadiques ont lieu dans la ville libérée. Certains éléments de la garnison allemande résistent encore. Le sergent Golikov reçoit l'ordre d'anéantir des postes de mitrailleuses qui tiennent 2 boulevards en enfilade.

SSR
1) EC modérées, sans vent
2) Les "orchard road" (B14.8) sont des "road".

Conditions de Victoire
Les soviétiques doivent être les derniers à occuper 17 et H10 pour gagner. Tout autre résultat est une victoire allemande.
Les allemands se placent en premier. Les soviétiques jouent en premier.
1 2 3 4 5

N
20

Eléments de la garnison de Varsovie (ELR 3), (SAN 0)
En 2017 : 1x8-1 1x4-6-7 1xMMG En 20H10 : 1x8-1 1x4-6-7 1xHMG HIP au sud de la rangée P : 1x4-6-7 1xLMG

Groupe d'assaut de Golikov (ELR 4), (SAN 0)
1x4-5-8 1x6-2-8 1xLMG dans chacun des hex : W1, W4, W7, W9
2x8-1 1x8-0 1x7-0 à répartir à raison d'un chef par hex ci-dessus.

CHASSE AU TIGRE

Situation

Environ de Minsk, juillet 1944. Le chaos créé dans les lignes allemandes par l'offensive soviétique est indescriptible. Le Tigre du lieutenant Wulf, seul survivant de son peloton essaye de retrouver son régiment lorsqu'il est repéré par un avion soviétique. Sachant que les ennuis ne vont pas tarder Wulf camoufle son char tant bien que mal et attend la suite. Bientôt un peloton de T-34/85 apparaît.

Conditions de victoire

Les soviétiques gagnent si ils détruisent le Tigre. Tout autre résultat est une victoire allemande.
L'allemand se place en premier
Le soviétique joue en premier

1 2 3 4 5

Le Tigre se place en HIP (voir SSR 2) (SAN O)
1xPzkpw VI E (L) 1x9-1 (chef de char)
Les chasseurs entrent par le bord sud de la carte (SAN O) 3xT-34/85

SSR

1) E.C modérées sans vent
2) Le Tigre peut se placer en HIP dans un bois ou une maison et est révélé lorsqu'un T-34/85 CE passe à quatre hex ou moins ou lorsqu'il tire ou bouge; il peut également se placer en HIP n'importe ou à 16 hex du bord sud de la carte et est alors révélé lorsqu'un T-34 /85 passe à 6 hex ou moins ou lorsqu'il tire ou bouge.





SUS AUX MORTIERS

Situation

Environs de Minsk, juillet 1944. Durant la destructicn du Groupe d'Armée Centre diverses unités soviétiques pénétreront si profondément dans les lignes allemandes que les servants de l'artillerie lourde se retrouveront en première ligne.

Conditons de victoire

Les soviétiques doivent détruire les 2 mortiers, le canon et être les derniers à occuper le P.C d'artillerie situé en 2M1. Tout autre résultat est une victoire allemande.

Eléments du peloton de sécurité et de l'artillerie du 214ème bataillon (ELR 4) se placent sur la colline 621 au niveau 2 ou 3 (SAN 4).
3x4-4-7 3x2-2-8 1x8-1 3xLMG 1x50L AT 2x81 * MTR

3ème compagnie d'infanterie (ELR 4) se place sur la carte 4 sur des hexagones de coordonnée 8 ou moins (SAN 4).
12x4-4-7 6x5-2-7 2xMMG 4xLMG 1x9-1 1x8-1 2x8-0

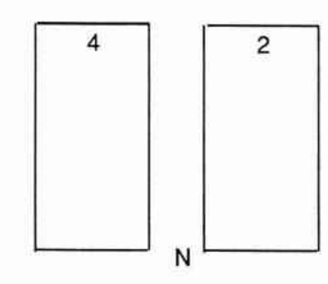
Les allemands se placent en premier

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Les soviétiques jouent en premier

SSR

E.C modérées, sans vent.



ON L'APPELAIT BLIETZKRIEGOV

Situation

Environs de Minsk, juillet 1944. L'offensive d'été de 1944 permit aux soviétiques de prouver qu'ils avaient parfaitement assimilé les techniques de la guerre-éclair. Certains de leurs chefs commencaient même à faire preuve d'une initiative et d'une audace jusque la inusitée, parmi ces derniers le capitaine Ogarkov, surnommé Blitzkriegov par ses hommes, ne s'arrêtait jamais avant d'avoir atteint son objectif.

Conditons de victoire

Les soviétiques doivent sortir 35 V.P par le bord ouest de la carte 5 entre 5Q10 et 5Y10 pour gagner.

Eléments du 317 régiment d'infanterie (ELR 4) se placent sur la carte 5 (SAN 4)
2x5-4-8 4x4-6-7 2x2-2-8 1x9-1 1x8-1 1x8-0
2xLMG 1xMMG 1xHMG 2x76L AT
Eléments de la 5ème armée (ELR 4) entrent par le bord est de la carte (SAN 2)
7x6-2-8 8x4-4-7 1x9-1 2x8-1 1x8-0 4xLMG 1xMMG 1xHMG 3xT-34/85
2xT-34/M43 2xSU-122 4xZIS 5

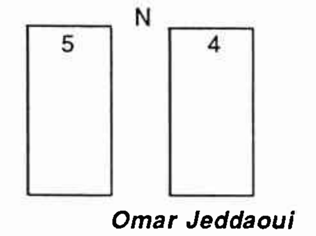
les allemands se placent en premier

1 2 3 4 5 6 7

Les soviétiques jouent en premier

SSR

1) E.C modérées, sans vent
2 Tous les MMC et SMC soviétiques doivent entrer montés sur char ou camion.



Omar Jeddaoui

L'ART DIFFICILE DE L'ATTAQUE

Neuf jeux de simulation (ou "wargames" pour les anglophiles) sur 10 présentent des situations clairement établies où l'un des joueurs doit retarder l'avance de l'autre au maximum et l'empêcher d'occuper des objectifs importants tout en lui faisant subir le plus de pertes possibles.

Ce joueur est communément appelé "défenseur" pour des raisons évidentes. L'autre, sur qui pèse le lourd fardeau de l'offensive, est donc l'attaquant (*Et Omar Jeddaoui s'épelle La Palisse Ndlr*). C'est à lui que nous nous intéresserons aujourd'hui. En effet, si la plupart des joueurs sentent confusément qu'il y a un but à atteindre et qu'il faut "massacrer" le plus grand nombre d'unités adverses, ils arrivent rarement à gérer leurs forces de façon optimale et à exécuter des plans d'opérations cohérents. Je vais donc exposer ici quelques sains principes de base, éprouvés moults fois, valables pour la plupart (sinon tous) les jeux de simulation. J'espère que chacun y trouvera quelque profit.

DE L'IMPORTANCE DE LA PLANIFICATION

Avant de commencer à jouer l'attaquant doit examiner soigneusement le dispositif défensif de l'adversaire. Il doit répertorier ses forces et ses faiblesses. Si certaines unités du défenseur sont cachées (c.à.d non visible sur la carte) l'attaquant doit tenter de déduire, d'après le reste du dispositif, la psychologie de l'adversaire (si c'est un adversaire connu), les conditions de victoire, les capacités spécifiques des unités cachées et le terrain - leur position.

Cela fait, l'attaquant doit établir un plan cohérent qui vise à satisfaire les conditions de victoire. Dans les jeux où plusieurs niveaux de victoire sont prévus, le plan doit viser le niveau de victoire maximum (sauf si le jeu est particulièrement déséquilibré en faveur du défenseur ou que l'adversaire est nettement supérieur, auquel cas il faut se contenter d'un objectif pus modeste) ainsi, un retard ou un incident dans le déroulement du plan pourra tout de même assurer une victoire de niveau plus faible.

Qu'est donc un plan ? Un plan bien établi (je précise que nul n'est besoin de tout mettre par écrit, il faut simplement que l'attaquant sache ce qu'il va réaliser et comment il va s'y prendre), prévoit :

a) le placement optimal des unités (si le placement des dites unités n'est pas obligatoire) en vue de réaliser au mieux les objectifs du premier tour et ce en tenant compte du placement adverse.

b) Tous les mouvements et les combats à exécuter pendant le premier tour afin d'atteindre des positions favorables à la poursuite de l'offensive ou de détruire le plus possible d'unités adverses possible.

c) Pour chaque tour, une ligne imaginaire à atteindre ou dépasser ou une certaine quantité d'unités adverses détruites (ou les deux).

d) Les parades possibles de l'adversaire et les contre-mesures à appliquer alors.

DE LA SOUPLESSE DE LA PLANIFICATION

Si le plan se déroule sans anicroches, tant mieux. Mais si des difficultés imprévues surgissent ou si des ouvertures inattendues se présentent, il faut réviser le plan initial afin de tenir compte des nouvelles données. Il est, par exemple, inutile de s'acharner sur une position trop fortement défendue simplement parce que le plan initial prévoyait son occupation. De même si l'adversaire abandonne certaines positions clés par manque d'unités, il n'est pas interdit de les occuper même si le plan initial ne le prévoyait pas. En dernier ressort seul le but final à atteindre (conditions de victoire) doit conditionner les opérations de l'attaquant. Néanmoins, il est vital (comme aux échecs) de prévoir les opérations des tours suivants et de ne pas jouer de façon décousue.

DE L'EXECUTION PRATIQUE

L'attaquant a plusieurs armes à sa disposition :

La puissance de feu (ou facteur de combat)

Son utilisation optimale est simple et relève de ce qu'on pourrait appeler la méthode du "Beaucoup Contre Peu" (BCP). Le BCP implique l'utilisation d'un nombre suffisant d'unités pour atteindre les rapports les plus favorables (ceux qui ne laissent aucune chance ou presque à l'adversaire) sur la table de combat. Evidemment le BCP ne pourra (à moins d'une supériorité écrasante) être utilisé sur toute la ligne de front. Mais, 9 fois sur 10, il vaut mieux faire un petit nombre d'attaques dévastatrices qu'un grand nombre d'attaques peu efficaces (en d'autres termes , il vaut mieux faire deux attaques à 5 contre 1 que 10 attaques à 1 contre 1). Lors de l'utilisation du BCP il faut viser à éliminer en priorité les meilleures

unités adverses (par exemple ses chars, son artillerie, ses paras, sa garde etc...) ou à en éliminer un nombre tel qu'il ne puisse remplacer ses pertes par les éventuels renforts qu'il reçoit.

La mobilité (facteur de mouvement)

Elle est souvent plus importante que la puissance de feu. Un corps composé de troupes plus mobiles peut en effet choisir quand et où porter son attaque. De plus, lorsque les unités du défenseur se déplacent moins vite que celles de l'attaquant, la retraite devient extrèmement délicate. L'utilisation optimale de la mobilité consiste à tenter d'encercler le maximum d'unités adverses. La plupart des jeux pénalisent fortement les unités encerclées (réduction de leur capacité de combat ou élimination pure et simple) et celles-ci seront donc d'autant plus aisées à détruire. Les plus belles victoires sont celles que l'on remporte sans combattre. La mobilité peut également permettre d'arriver à des positions suffisament rapidement pour que le défenseur n'ait pas le temps de les défendre ou de les fortifier.

Les unités spéciales

Certaines unités (chars, artillerie, aviation, troupes d'élite, troupes du génie etc...) ont des capacités spéciales, qui les rendent supérieures à la bête unité de base (en général de l'infanterie). Ces unités doivent toujours être utilisées de façon à optimiser leurs capacités (par exemple les troupes de montagne doivent être utilisées en terrain montagneux, les blindés et la cavalerie doivent en général éviter les bois et les forêts, etc...). De plus il est de bon aloi de détruire en priorité les unités spéciales de l'adversaire afin de réduire ses capacités en défense aussi bien qu'en contre-attaque.

La menace

Il est possible de contraindre un adversaire à la retraite ou l'obliger à disperser ses forces sans l'attaquer, en plaçant des unités de telle façon que ce dernier ait à craindre une attaque massive en plusieurs points ou des débordements ou un mouvement tournant etc... De même certaines unités spéciales peuvent par leur placement judicieux avoir le même effet (par exemple des paras prêts à être largués sur les arrières de l'ennemi ou des troupes de marine prêtes à débarquer on ne sait où etc...). De plus, lorsque le défenseur a subi quelques BCP ou quelques encerclements, il y a de fortes chances qu'il retire ses meilleures unités du front pour éviter leur élimination ce qui affaiblira d'autant sa défense. A l'attaquant de faire monter la pression et d'immobiliser le maximum de troupes adverses là où elles ne servent à rien.

Les réserves

Les unités de réserve sont des unités qui sont assez loin du front pour ne pas participer au combat. Elles doivent être placées de façon à pouvoir intervenir au mieux en un minimum de temps, et en n'importe quel point (donc elles sont en général placées au centre du dispositif d'attaque ou / et près de voies de communication qui leur permettent de se déplacer rapidement dans la direction voulue). Les réserves ont l'avantage de permettre à l'attaquant d'exploiter une percée avec des troupes fraîches, de stopper une contre-attaque adverse ou de créer une supériorité de forces en un ou plusieurs points du front (voir d). Par contre les réserves sont des troupes qui ne participent pas au combat (tant qu'elles ne sont pas engagées, mais à ce moment là ce ne sont plus des réserves) et qui donc sont "sous- employées". Il y a donc un délicat équilibre à respecter. Il faut avoir des unités en réserve, mais ni trop, ni trop peu (encore qu'il vaille mieux en avoir trop que trop peu). La quantité d'unités à garder en réserve dépend de la force du défenseur et de ses réserves. Si le défenseur est à même de lancer des contre-attaques dangereuses ou possède des réserves importantes, il faut constituer une force de réserve qui le dissuade de créer des ennuis à l'attaquant. Si tel n'est pas le cas, on peut réduire le nombre d'unités mises en réserves. Pour finir, ajoutons que les réserves ne doivent être engagées qu'à bon escient, que l'on peut organiser des "rotations" (remplacer les troupes au front par des réserves pour éviter une trop grande usure) et qu'il faut tenter d'empêcher les réserves adverses d'atteindre le front.

Le Sacrifice

Une unité qui est sacrifiée est une unité qui attaque ou se place de telle façon que son élimination par l'adversaire est quasi certaine. Il faut à ce propos savoir trois choses :
- Toute unité peut être sacrifiée (sauf si son élimination entraine la perte de la partie à cause de telle ou telle règle).
- Il faut sacrifier en priorité les unités faibles et usées.
- Toute unité sacrifiée doit permettre soit d'éliminer une quantité d'unités ennemies tel que le rapport puissance de l'attaquant / puissance du défenseur augmente (ainsi dans une situation hypothétique où le défenseur et l'attaquant ont tous les deux 10 points de combats, le sacrifice d'une unité qui possède un point de combat doit entraîner la destruction d'au moins 2 points de combats chez l'adversaire), soit d'occuper des positions clés ou d'empêcher le défenseur de le faire. En général, le sacrifice d'une unité n'est donc justifié que si il crée des ennuis sérieux à l'adversaire.



DE LA FOURBERIE DU DEFENSEUR

Les astucieux auront noté que certaines des méthodes exposées plus haut sont également utilisables par le défenseur. Aussi l'attaquant doit-il faire attention à ne pas se faire prendre à ses propres pièges. Il est extrêmement important de surveiller les actions de l'adversaire et de prendre ses dispositions en fonction de ses opérations. Il faut notamment prendre garde aux possibilités de contre-attaque que l'on offre à l'adversaire en s'exposant pour attaquer sans toutefois tomber dans les pièges du d).

IN FINE

La liste n'est pas exhaustive et je l'ai voulue assez générale pour pouvoir s'appliquer au plus grand nombre de "wargames". Chaque jeu présente bien entendu des situations particulières qui exigent parfois l'utilisation de tactiques complémentaires. L'utilisation des méthodes exposées plus haut ne garantit pas la victoire mais elle créera des problèmes sérieux au défenseur et l'obligera à jouer "serré". En tout état de cause elle ne peut absolument pas nuire, essayez, vous verrez bien.
Si, malgré tout, vous perdez, ditesvous bien que vous en avez beaucoup plus appris que votre adversaire (qui lui, ayant gagné, n'a pas de leçons à tirer de la partie) et que vous aurez donc l'avantage à la prochaine partie (à condition bien sûr d'analyser objectivement les raisons de votre défaite qui est sans aucun doute due à autre chose qu'à la malchance).
Eh bien, à l'attaque et pas de quartier !

Omar Jeddaoui





La Guerre en Plomb est une série d'articles consacrés à l'adaptation au fantastique de la règle de wargame sur figurines la Flèche et l'Epée* Ce mois-ci, un scénario qui vous permettra d'utiliser les règles de magie présentées dans GRAAL n°4 et 5.

Inquiète, *Barbarella-Doigts-Agiles* pressa le pas pour rejoindre *Karl-le-Juste* qui précédait l'armée à la tête de l'avant-garde, les redoutables sergents royaux. Depuis qu'ils avaient pu s'échapper des souterrains servants de repaires aux orques de la montagne, Karl et elle n'avaient pas pris le temps de converser d'autre chose que de la guerre qui se préparait. Ils s'étaient séparés de leurs amis, le druide *Loup-Solitaire* et le chaotique *Jhen-l'Imprévisible* pour que ceux-ci préviennent les Nains des Monts Aurifères afin d'organiser la résistance, tandis qu'eux deux se précipitaient vers la cité de SIRAP avertir du danger menaçant la paisible vallée. Là le vieux roi, que Karl supposait être son père naturel, avait accepté de mettre ses troupes aux ordres du ranger. Il avait cependant fallu 3 jours pour regrouper les hommes de l'armée régulière et des barons ; même Barbarella, faisant jouer sa redoutable influence sur la pègre citadine avait réussi à attirer autour d'elle quelques volontaires. Puis ils étaient partis à la rencontre des orques, toutes bannières déployées. En chemin un des oiseaux messagers qu'affectionnait le druide était venu les avertir que le courageux *Barin-Tord-Boyaux* était descendu des collines avec ses nains pour "casser de l'orque", mais qu'un très fort parti d'humains à cheval les avait obligé à cesser toute progression et à tenir une position, tant ces archers montés mettaient de dextérité à surprendre toute colonne en marche ou à intercepter les quelques nains qui se risquaient hors de la protection de leur camp retranché. Il ne faisait aucun doute que ces renégats qui se risquait hors de la protection de leur camp retranché. Il ne faisait aucun doute que ces renégats humains attendaient l'aide des orques pour écraser les Nains imprudemment avancés en territoire hostile.

Barbarella regarda Karl qui, soucieux, et le regard perdu dans le vague, ne l'avait pas entendue approcher. Qu'elle l'aimait ce solitaire un peu misanthrope, qui craignait autant la ville et était autant à l'aise dans la nature, qu'elle même adorait les rues sales et malodorantes, et ne supportait pas de dormir sans toit, et qui n'avait pas hésité, sitôt découvert le rassemblement des êtres maléfiques autour d'un chef unique et redoutable en vue de piller la Grande vallée, à accourir prévenir ses semblables du danger. "Ah, tu es là" dit-il en l'apercevant, "nous approchons du lieu que nous a indiqué Loup-Solitaire, j'ai déjà envoyé des éclaireurs."

- "Je connais bien Barin" murmura la voleuse "j'espère qu'il nous aura attendu plutôt que de tenter une sortie désespérée ; c'est un nain impétueux."

- "Loup-Solitaire est avec lui pour le freiner. Je suis quant à moi bien plus inquiet de la présence de ces cavaliers alliés aux orques et de leur chef ; je crains fort que l'ennemi soit supérieur en nombre et commandé par une créature aussi intelligente que maléfique..." A ce moment déboula un des éclaireurs dont le cheval s'arrêta ruisselant de sueur et soufflant de fatigue : "Général" haleta l'homme "nous avons été surpris par des cavaliers nomades alors que nous parvenions à portée de vue du campement nain. J'ai pu apercevoir dans le lointain, avant de m'échapper de l'embuscade, le rideau de poussière d'une armée en marche, et il m'a semblé entendre les sourds tambours des orques." "Nous arrivons à temps" dit calmement Karl en saisissant son casque. "Va rejoindre tes voleurs et prends position le long de la rivière pendant que l'armée se déploie... et bonne chance Barbarella" ajouta-t-il avant de clôre sa visière.

Sandria-la-Mort-Lente écumait de rage tandis que son cheval frémissait en sentant si proche les meutes de loups géants. Quand son père était mort après 10 longues années de règne sur les tribus nomades des hommes-jaunes, à la suite d'une chute malencontreuse alors qu'il était parti seul chasser le fauve, les cavaliers noirs étaient apparus menés par un guerrier redoutable qui se faisait appeler l'*Exécuteur-Sans-Visage*. Les hommes-jaunes, combattants émérites, avaient été impressionnés par la valeur de cet homme étrange à la tête toujours recouverte d'un heaume, tandis qu'il excellait à tous les jeux brutaux qui font la joie de ces nomades farouches. Son influence grandissait sans cesse, et Sandria elle-même n'était pas insensible face à tant de talents et de mystère. Quand il proposa d'étendre la domination du peuple des hommes-jaunes à la grande vallée où poussait une herbe si tendre, dont les trésors étaient célèbres, de nombreux guerriers se rallièrent à lui et Sandria n'hésita pas à appuyer de toute son influence cette entreprise. Les quelques vieux qui se montrèrent hostiles au projet ne furent pas écoutés, et les guerriers qui témoignèrent d'une quelconque méfiance moururent en duel sous les glaives des cavaliers noirs. Ils partirent alors tous vers la vallée et franchirent avec l'aide des orques les cols enneigés de la chaine de montagne qui séparait leur territoire de celui des humains sédentaires.

* Si vous n'arrivez pas à la trouver, elle est disponible par correspondance à Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue meissonnier 75017 paris

C'est là que Sandria rencontra le très maléfique mage que l'exécuteur lui-même semblait craindre, et qui s'appelait *La-Voix-de-L'Innomé*. Accueillie par ce dernier au sein des cavernes des orques, elle dut se séparer du reste de sa tribu exception faite des fidèles de son père, qui par serment attachaient leurs pas aux siens. Elle connut alors le projet de La Voix de L'Innomé de couvrir la grande vallée de pleurs et de souffrance, et eut vent du raid d'un groupe d'aventuriers qui découvrirent le secret du rassemblement des armées maléfiques. Avant l'heure prévue et avec précipitation, l'immense armée franchit les contreforts montagneux, les cavaliers jaunes se répandant au devant dans la campagne tandis que progressait le flot des orques, loups géants et trolls. Une armée de nains fut alors assaillie, L'Exécuteur-Sans-Visage en brillant stratège l'isolant et l'assiégeant en attendant le gros des forces orques. Et c'est pendant la marche de l'armée que Sandria apprit d'un chef orque que son père avait été tué par les cavaliers noirs, et qu'elle-même était en fait un otage avec sa garde tant que la guerre ne serait pas finie, afin que la fidélité des précieux cavaliers jaunes soit certaine. Sandria pleine de haine contenue savait dès lors ce que son sang royal lui ordonnait de faire : tuer l'Exécuteur et son Maître tout en permettant de vaincre les habitants de la grande vallée... Interrompue dans ses pensées par la Voix de l'Innomé, elle sursauta. "Princesse, l'ennemi est en position et ses forces sont au complet. Restez en ma compagnie avec ma propre garde car le combat sera rude..."

LES FORCES EN PRESENCE

Camp nain

Ils sont placés derrière la ligne des fossés et ne peuvent avoir passer la rivière.

- *Barin* les commande : HEROS niv.4 en armure de protection -2, bouclier de protection -1, son arme à 2 mains combat avec +2 ; sa garde de 5 nains et lui-même sont SHI Rég.A, bouclier, arme à 2 mains.
- 12 arbalètriers de la garde, HI Règ.B, arme à 2 mains, arbalète, pavois ;
- 16 miliciens LI, Irrèg.C, arbalète ;
- 20 guerriers HI Règ. C, arbalète, pavois ;
- 20 guerriers HI Règ.C, arme à 2 mains, bouclier ;
- 6 fanatiques, IrrèG.A, 2 épées ;
- 24 miliciens dont 12 HI et 12 MI Règ.C, javelots, bouclier.

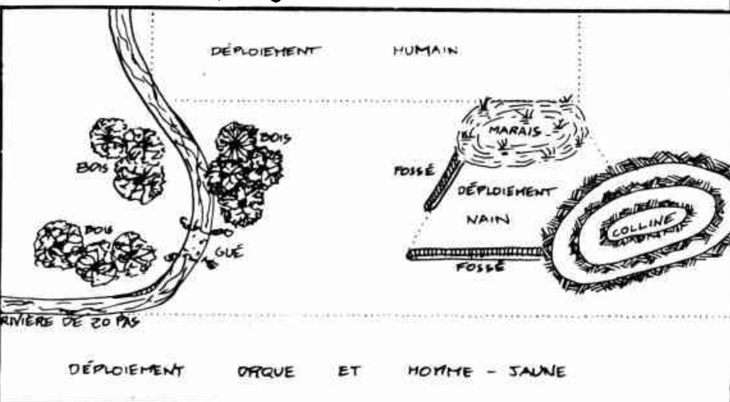
Après trois tours les nains sortent de leurs fortifications, général en tête et attaquent. Avec eux se trouvent :

- le Héros niv.2 JEHN, LHI Irrèg.A, bouclier, arme à 2 mains, qui souffre d'un caractère particulièrement chaotique, puisque chaque début de tour de jeu, et à chaque test de moral, il doit tester avec 1D6 : 1-2 = PEUR (voir sort de magie), 3-4 = HEROISME(voir sort de magie), 5-6 = RIEN
- le druide niv.4 LOUP-SOLITAIRE, LHI Irrèg.C, bouclier, javelot magique combattant et tirant à +2, qui peut se transformer en OURS, et dispose d'une résistance de 20, et de 4 sorts : POISON / TEMPETE / ANTI-MAGIE / SOIN

Camp humain

- KARL les commande : HEROS RANGER niv.3, EHC Irrèg.A, kontos, bouclier, arme à 2 mains, l'armure et le bouclier étant magiques, ils accordent une protection de -1 chacun, tandis que l'épée à 2 mains combat avec +1. Sa résistance est de 20, et il dispose de 2 sorts, l'un de magicien (MESSAGE), l'autre de druide (ANTI-MISSILE).
- BARBARELLA, HEROS VOLEUSE niv.2, LMI Irrèg.B, bouclier, fronde, javelot dont 1 salve empoisonnée, commande à 5 LMI Irrèg.B, bouclier, fronde, javelot ; Barbarella dispose d'une amulette de PROTECTION permanente (voir sort de magie). Si elle voit KARL chargé, engagé en mêlée, blessé ou tué, elle se dirige vers l'adversaire pour le charger dès que possible. Les autres ennemis potentiels sont alors ignorés, même aux tests de moral.
- 8 sergents royaux HC, Règ.B, bouclier, kontos ;
- 2 fois 8 chevaliers EHC, Irrèg.B, kontos, bouclier ;
- 8 sergents à cheval, HC, Irrèg.C, kontos, bouclier ;
- 24 piquiers HI, Règ.C, pique, bouclier ;
- 12 guisarmiers HI, Règ.C, vouge (même facteur que l'arme à 2 mains mais inflige à l'adversaire un malus de -1, sauf aux piquiers) ;
- 12 miliciens LI, Irrèg.C, arc.





Camp des hommes-jaunes

- L'EXECUTEUR les commande : HEROS niv.5 EHC, Irrèg.A, bouclier magique de protection -1, armure de protection -2, épée magique de +2 au combat, dards dont 2 salves empoisonnées. Il combat seul et n'hésite pas à attaquer ses propres troupes si elles déroutent et qu'il n'est pas au combat.
- 6 cavaliers noirs EHC Irrèg.A, bouclier, javelot, arc ;
- 8 nobles, HC Irrèg.B, bouclier, javelot, arc ;
- 5 fois 8 cavaliers LC Irreg.C, bouclier, javelot, arc.

Trois des unités peuvent être placées soit en marche de flanc, soit n'importe où sur la table.

Camp des orques

Leur general est LA-VOIX-DE-L'INNOME, HEROS niv.4 et MAGICIEN niv.6, Irrèg.A, EHCm car monté sur un cheval magique ayant la vitesse du LC, portant une armure de protection -2, un bouclier de protection -1, armé d'un kon-to +1 au combat, et d'un arc +3 au tir ; sa résistance est de 25 et il possède 6 sorts : OBSCURITE / CAMOUFLAGE / MISSILE / ESPRIT / TELEPORTATION / RECUL ;

- SANDRIA, HEROS niv.2 Irrèg.A, HC, arc, javelots, bouclier, commande à 4 HC Irrèg.A, arc, javelots, bouclier. Elle ne chargera que si le Héros-Mage le fait aussi en même temps. Mais si l'exécuteur est vu tué, blessé, ou dérouté, et / ou si après le 4° tour de jeu il passe à portée de charge, elle est alors jouée par l'adversaire ;
- 6 TROLLS (voir GRAAL n°1) ;
- 12 loups montés HCm, Irrèg.C, javelots, bouclier (voir GRAAL n°1) ;
- 24 archers, LI, Irrèg.D, arc ;
- 3 fois 36 orques dont 12 LHI guisarme, 12 LMI arc, 12 LMI épée, Irrèg.D.

Déroulement du jeu

La partie se joue en 8 tours de jeu. Elle s'achève quoiqu'il se passe à ce moment. Les orques sont vainqueurs si la colline et les bois sont en leur possession. Autrement la victoire appartient aux forces du bien.

Michel Gauthey

... mais c'est bien sûr !

... mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : Graal, 35 rue Simart 75018 PARIS.

AD&D

Comment calcule-t-on les niveaux d'expérience PSI ?

Il n'est indiqué nulle part dans le Manuel ni dans le GDM comment procéder. Alors la plupart des joueurs que nous sommes pensent que le personnage psionique progresse en niveaux sur la table d'expérience de sa classe. En cas de biclassage, le personnage ne gagne aucun niveau en psionique tant qu'il n'a pas atteint un niveau de plus que son ancienne classe. Ainsi un magicien 9° niveau (donc 9° niveau de maîtrise en psi) qui décide de commencer la carrière de guerrier, n'atteindra le 10° niveau de maîtrise en psi que lorsqu'il deviendra guerrier 10° niveau. Sa progression en psi continue alors sur sa nouvelle table d'expérience, celle du guerrier. Celà dit, pour ce problème délicat, il existe autant de règles qu'il y a de joueurs. Alors vous pouvez créer la vôtre sans complexes !

Un Shaman Orque peut-il, avec le sort de "Purification des aliments", guérir un Hobbit de son rhume ?

Excellente question à laquelle un shaman de notre connaissance a bien voulu répondre : "En théorie, rien ne s'y oppose si ce n'est que JAMAIS un orque ne le ferait de bon gré."
D'après le dictionnaire, un aliment est tout ce qui est susceptible d'être digéré, alors...

STORMBRINGER

Avec de la chance et de bons dés, il est possible de tirer un sorcier 5° rang sans avoir jamais jouer à ce jeu : est-ce normal ?

Oui, tout à fait. Mais si vous n'avez jamais ou peu joué à ce jeu, rangez ce personnage hors du commun dans un classeur et re-tirez un autre aventurier plus "normal". Vous l'utiliserez quand vous serez plus familier avec l'univers des Jeunes Royaumes pour ne pas le gâcher. Cette possibilité offerte par le système de règles permet de jouer un nouveau personnage puissant dès sa première aventure sans avoir à passer plusieurs séances de jeu pour le rendre plus "balèze".

Un personnage peut-il dormir en armure de plaque ?
Non, c'est tout à fait inconcevable, même dans Stormbringer où les armures de plaque ressemblent plus en fait à des cottes de maille.
Il ne faut jamais oublier qu'une armure de plaque est excessivement rigide, inconfortable au possible et incroyablement lourde : environ 25kg pour un homme de corpulence moyenne. Un personnage qui passerait une nuit là-dedans serait épuisé au petit matin.







Rêve de plomb

Les hordes du chaos : Les premiers rayons du soleil traversent la plaine et atteignent le village. Comme tous les matins au chant du coq la belle Eloise se lève pour aller chercher l'eau au puits. La journée s'annonce radieuse, une de ces journées de printemps qui mettent le coeur en joie. Soudain un bruit inhabituel fait sursauter la belle fermière ; là, à l'entrée du village, encore couverts de la poussière ocre de la plaine : les hordes du chaos ! Avant même qu'elle ait pu hurler, la troupe hétéroclite de tueurs charge en hurlant, piétinant les villageois affolés qui jaillissent de leurs maisons, massacrant les enfants, apportant la douleur et la mort. En un éclair Eloise voit une amazone brandir la tête de son mari avant de sombrer dans le néant.

Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène.

Ral Partha \ ???

Citadel

Citadel

Essex

Prince August \ Citadel \ Metal Magic


J2001
36-15 : J2001
'' L'AVENTURE AU BOUT DES DOIGTS ''



Anachronismes et ambiance dans l'Appel de Cthulhu

L'*Appel de Cthulhu* n'est pas un jeu de rôle très récent, mais il a le mérite de ne pas prendre une ride, ses principaux "acteurs" étant pratiquement immortels.
Ce jeu a pour toile de fond le monde imaginé par H.P. Lovecraft, un écrivain du début du siècle qui créa une démonologie monstrueuse, à faire glacer le sang des plus aguerris. Quelques êtres humains tentent ça et là de lutter contre des races extra terrestres, les *Grands Anciens*. Mais à quoi bon ? Ne sommes nous pas un incident, une erreur de la nature, qui ne pourra en rien retarder le retour des Grands Anciens sur la terre ?
Pour ceux qui découvrent ce jeu, et aussi pour ceux qui y sont initiés, voici quelques petits jalons, quelques petits trucs qui je l'espère amélioreront vos campagnes, stresseront les joueurs et horrifieront les maitres.

LES ANNEES VINGT...

Beaucoup d'aventures ont pour cadre les Etats-Unis d'Amérique, aussi nous faut-il cerner l'étoffe de l'américain moyen des années vingt.
Ce monsieur Smith est gentil, agréable avec tout le monde. Il achète à crédit, mais gagne honnêtement sa vie. Il considère la gente féminine et ses revendications avec une condescendance amusée (les femmes sont très peu émancipées, ne l'oublions pas). Il n'a rien contre les étrangers mais "on est tout de même mieux entre américains!" (cf WASP et les lois sur l'immigration), et surtout, il a une foi inébranlable en son pays (ah, America, America...).
Théoriquement, il n'y a pas de femmes médecins, avocates, archéologues, détectives privées. Désolé mesdames, mais les seules qui exercent une activité n'ont pas beaucoup de chances d'être confrontées à l'étrange.

...FAISONS COULEUR LOCALE
L'architecture qu'il vous faut

Dans les grandes villes, on construisait beaucoup dans le style commercial soit des immeubles rectangulaires, symétriques, d'une dizaine d'étages. Les bâtiments officiels (mairie, bibliothèque...) où les investigateurs seront fatalement amenés à se rendre sont du style "néo-classique". Ce sont de grandes bâtisses, avec des colonnades dissimulant un escalier monumental à l'entrée.
La réception, grande comme un hall de gare, est entourée de statues "artistiques" figurant des hommes célèbres.
Mais nos investigateurs ne vont pas passer leur temps en ville, car il est bien connu que les monstres cthuloides ne se terrent que dans des masures dignes de leur malice, comme l'hôtel de Norman Bates dans *Psychose* (il a été reconnu à présent que le dérangement mental de cet individu a été provoqué par sa mère, une hybride d'humain et de profond).
Les goules vous recommandent tout particulièrement le style victorien ou néo-gothique. Ce sont des maisons à un ou deux étages, avec un toit plat et des tourelles en avancée aux angles de façade. Nous avons aussi le style "Second Empire", avec mansarde, petite fenêtre ronde au milieu, un bel escalier à l'entrée, couronné par un balcon. Les superbes tourelles octogonales en avancée sont aussi présentes dans ce style de bicoque. En général, ces constructions sont très recherchées dans les finitions, avec des hauts-reliefs et de petites colonades.

Les téléphones comme on n'en fait plus

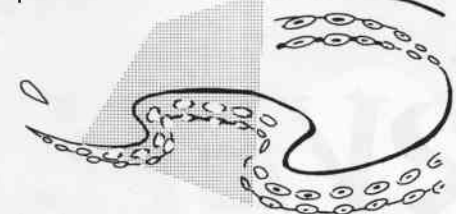
C'est un instrument très souvent utilisé par les investigateurs, qui ont du mal à échapper à notre décennie de communication. Il faut replacer cette petite merveille dans son contexte.
Le téléphone a été inventé en 1876 et est donc bien implanté au début du siècle (1355 900 postes aux Etats-Unis en 1900). Les foyers aisés, les secrétaires, les lieux publics en sont équipés. De plus, depuis 1915, un circuit téléphonique relie la côte ouest à la côte est, ce qui facilite grandement les communications à travers le pays.
Mais en ce qui concerne les liaisons avec le continent, il faudra attendre 1927 pour qu'une liaison radiophonique relie la Grande Bretagne aux Etats-Unis.
L'établissement d'une communication se fait par une centrale, peuplée par le clan des demoiselles du téléphone.

Chaque abonné est codé par son numéro personnel. Détail important, les cabines téléphoniques n'existent pas encore. Tout investigateur en apercevant une doit donc contacter son psychanaliste et prendre rendez-vous dans les plus brefs délais.

Viens voir ma belle auto
Rendons à Ford ce qui est à Ford, la voiture de ces années, c'est la Ford T ou le modèle A. 16,5 millions d'unités vendues entre 1908 et 1927, c'est la voiture de monsieur tout le monde. Citons cependant la six cylindre Packard, la voiture de qualité. A titre d'information, les transports en commun existent déjà, le réseau ferroviaire est développé ; et des lignes d'autobus parcourent les grandes villes.

R'LYEH, QUAND TU NOUS TIENS...

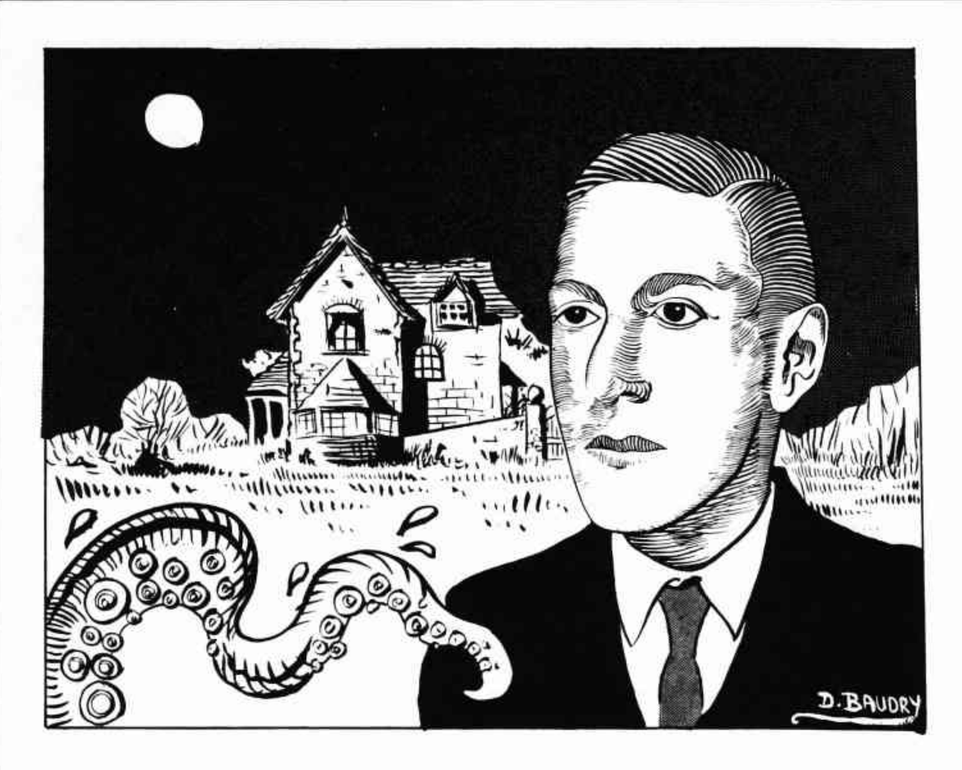
Venons en maintenant au grand intérêt de l'*Appel*, l'ambiance. En effet ce jeu est tel que souvent le "roleplaying" prend le pas sur l'aventure elle-même. Le maitre ès Cthulhu doit donc s'y intéresser au plus haut point.
Certains n'hésiteront pas à employer les grands moyens pour obtenir cette ambiance (déguisement, accessoires...). Personnellement, je pense que trop d'éléments de ce genre auraient plutôt tendance à éparpiller l'attention du joueur et du maitre. "Ah, le crâne vient de tomber du piquet, donne-moi le chandelier que j'y vois... Merde, où est passé mon monocle ?..." L'ambiance, c'est aussi dans la tête que cela se passe.



Le local
Comme lieu pour jouer, je vous conseille une pièce inhabituelle pour ce genre d'occupation, ou inconnue des joueurs. Arrangez-vous pour qu'on puisse occulter les éventuelles fenêtres.

Les accessoires
Deux bougies, une pour les joueurs, une pour le maitre, c'est largement suffisant. Procurez-vous un magnétophone, ou un Walkman avec des mini enceintes pour que vous ayez un fond sonore. Choisissez bien votre environnement sonore. Plutôt que de donner dans les grandes orgues de Saint Germain ou les choeurs Grégoriens, cherchez plutôt des morceaux d'ambiance, tels que les albums de Brian Eno, ou "le chant des baleines", Tangerine Dream, mais prenez aussi des morceaux plus violents. L'apparition d'un monstre hideux sur une intro de Van Hallen ou de Motorhead en *live*, ça produit son effet, croyez moi ! (A condition de ne pas en abuser, bien sûr).
Dans le déroulement de votre scénario, faites des allusions à des éléments historiques, cela ajoute au réalisme de votre partie.

Vos scénarii
Bien que les campagnes vendues dans le commerce soient assez intéressantes, pourquoi ne pas créer les vôtres, et essayer à travers ces aventures de concevoir un univers cohérent qui s'étende dans le temps (les années vingt, c'est bien mais plus loin, c'est pas mal non plus). Un point souvent négligé, les introductions à l'aventure. Elles doivent être soignées. Dans D&D il serait facile de convoquer les joueurs aux grandes joutes organisées par le seigneur du coin. Ici, manque de chance, il faudra trouver autre chose. Si nous observons les procédés littéraires de Lovecraft (notre maitre à tous !), on remarque tout de suite qu'il utilise



souvent l'oncle qui vient de mourir mystérieusement et dont le héros est la seule famille. L'oncle ayant bien entendu laissé derrière lui un journal intime où les horreurs à venir seront contées au neveu dont la santé mentale défaille déjà.
Ce procédé est un peu classique mais il a le mérite de toujours fonctionner. Qui n'irait pas secourir un membre de sa famille en danger, ou ne se précipiterait pas à l'annonce de la mort d'un parent éloigné (qui sait, il était peut être riche...) Par hasard, nos héros peuvent se trouver proche d'un lieu maléfique, maudit depuis des éons (cf "drame à l'hotel Carmody" de Eric Legendre, dans Graal n°2). Les investigateurs peuvent être amenés par leur travail ou leur fréquentation à assister à des événements étranges (...). Les possibilités sont multiples. Seul avertissement, ne tombez pas dans la facilité.
Pour la bonne marche de vos aventures, il faut tenir compte de la dynamique du jeu. En effet, trop d'horreurs tout de suite, c'est du plaisir de gâché. Inversement, une goule rachitique en fin de partie contre huit policiers armés jusqu'aux dents, ce n'est plus drôle.
Ménagez donc des moments d'attente assez longs, tout en observant l'évolution psychologique de vos joueurs. En les confrontant à des événements "normaux", du style crime, disparition, vous endormirez leur méfiance naturelle de joueurs de jeu de rôle. Relevez par-ci par-là quelques éléments plus étranges pour entretenir un climat de malaise, et quand les joueurs sont à point, lachez la grosse artillerie. Libérez votre ignoble monstruosité, votre démon et ses serviteurs, c'est le succès garanti.
Autre ingrédient important, la santé mentale. Pour ceux qui ne connaissent pas le système de jeu, la santé mentale (notée SAN) représente l'équilibre psychique du personnage qui lui sera lentement ôté par les abominations qu'il sera amené à rencontrer. Ces pertes de SAN doivent être judicieusement réparties. Mieux vaut en perdre un peu mais un grand nombre de fois que beaucoup d'un coup.
Luttez contre les joueurs qui en savent plus que vous : rien n'est plus désagréable au cours d'une partie de l'*Appel* que d'avoir un joueur qui vous sort le catalogue complet des monstres de Lovecraft. Dans D&D, les maîtres avaient alors recours à différents compléments de jeu, qui contenaient de nouveaux monstres. Malheureusement, peu de nouveautés sont nées ces dernières années pour l'*Appel.* Vous pouvez créer vos propres monstres, c'est une solution. Personnellement, je sanctionne le joueur. Exemple : "vous voyez un monstre hideux s'avancer vers vous. Il possède plusieurs paires de pseudopodes qu'il fait claquer autour de lui..."
le joueur : "ah oui je vois, c'est un chevreau ! au moins quarante en force..."
le maitre : "pendant que tu t'interrogeais sur la nature du monstre, celui-ci s'est approché, et grâce à ses tentacules, il te fait 12 points de dégâts."
Après ce genre de sanction, les joueurs seront beaucoup moins curieux et penseront d'abord à sauver leur peau.

Dernier conseil au maitre débutant, ne vous enfermez pas dans un scénario trop rigide, ou dans une chronologie méticuleuse. Ce qui compte avant tout, c'est le plaisir que l'on tire d'une partie. Laissez votre imagination vagabonder et j'espère qu'avec tout ça, vos campagnes seront frissonnantes à souhait, et Cthulhuesques au possible !

Michel Rodriguez





Mort et enterré

Un affreux sorcier, une créature extra-terrestre, un village isolé de Bretagne, des vieilles dames qui manient le hachoir, des horreurs qui rôdent... encore un scénario dont vous ne ressortirez pas tout à fait intacts...

INTRODUCTION

(Paris, le 19 mai 1926, au matin)

Quelque peu affaiblie par un hiver long et rigoureux la capitale se remet progressivement de ses maux glacés et retrouve peu à peu ses habitudes coutumières. La végétation encore engourdie par le froid laisse entrevoir de timides feuillages, des bourgeons discrets et poisseux. De nouveau la foule se presse dans les rues où résonnent les cris perçants des marchands de quatre-saisons étouffés soudainement par le halètement poussif d'une vieille automobile. Les parcs et les jardins publics regorgent de promeneurs dont l'apparence trahit une certaine joie de vivre, mais accueillent aussi des poètes, des écrivains célèbres et parmi ceux-ci un œil attentif peut reconnaitre le personnage de Paul Léautaud nourrissant les chats du jardin du Luxembourg, ou celui d'André Gide s'émerveillant devant les beautés mystérieuses du Jardin des Plantes.

Au petit matin du jeudi 19 mai, alors que la boule froide du soleil darde de pâles rayons sur les maisons toutes embuées de nuit, l'un des investigateurs (à déterminer parmi les joueurs) sera réveillé en sursaut par un appel téléphonique.

La voie grave frémissant à l'autre bout de la ligne est celle de GEORGES RONCIER, un ami intime du groupe.

Il semble nerveux et inquiet. Son discours est haché, hésitant, sa voie déraille à chaque phrase. Un jet réussi de *Psychologie* révèlera à notre héros que Georges n'est pas dans son état normal et qu'il cherche à tout prix à le dissimuler. Voici le discours que pourra tenir Georges :

"Je ne peux te parler bien longtemps, car vois-tu je t'appelle de chez mon voisin, monsieur RIOUX. J'ai acheté il y a un mois une vieille demeure dans le village de PICHON, en Bretagne et je vous propose de venir y passer quelques jours. Si vous êtes d'accord je vous attend dimanche pour déjeuner. A bientôt !".

Malgré la situation délicate l'investigateur aura le temps de lui poser trois questions. Il pourra collecter alors les renseignements suivants :

- Georges s'étonne de l'apparence et de l'attitude des habitants du village : "Ils semblent fragiles et sortent très peu de chez eux" dira t-il.
- Depuis quelques jours il se sent constamment observé.

NOTE : Bien entendu Georges ne pourra fournir plus de détails car, comme il l'a lui-même précisé, il ne veut en aucun cas déranger son voisin. De plus si les PJ se renseignent au sujet de Rioux ils s'apercevront qu'aucune ligne téléphonique n'a été installée chez lui.

RENSEIGNEMENTS GENERAUX

Si les investigateurs prennent le temps de faire des recherches sur la région avant de quitter la capitale, ils trouveront l'emplacement du village de Pichon ainsi que les informations qui suivent. Chaque indice peut se trouver dans le rayon "histoire" d'une bibliothèque publique et nécessite un jet réussi de *bibliothèque*.

1/ : ...entouré de bois et de landes, le bourg de Pichon reste encore de nos jours un endroit mystérieux, peuplé de légendes et de curiosités qui lui ont valu au cours des siècles une réputation peu enviable. Selon certains, Pichon était autrefois un village de sorciers. Les soirs de pleine lune on y célébrait le sabbat, mais il est vraisemblable que des rites beaucoup plus anciens aient eu lieu. L'adoration des divinités champêtres et celtiques ainsi que les nombreux cultes paiens devaient aussi a-

voir leur place...
Extrait de : CONTES ET LEGENDES DE BRETAGNE (G. Pollir 1910)

2/ : (L'article fait référence à l'année 1320)
...Zechiel, que l'on avait arrêté quelques jours plus tôt, fut jugé et condamné au bûcher. Mais ce puissant sorcier, avait semble-t-il, plus d'un tour dans son sac et il réussit à s'échapper alors que les flammes commençaient à lui lécher le visage. D'après les propos que tinrent par la suite les ecclésiastiques, les juges, Zechiel aurait subi une horrible transformation et une monstrueuse créature ailée se serait envolée du brasier sous les yeux horrifiés de la foule, laissant un poteau vide où pendaient encore des morceaux de corde...
Extrait de : DEMONOLATRIE (Nicolas Remi 1710)

3/ : ... au fil des ans les sorciers disparaissent tour à tour du village de Pichon. Les descendants n'attachent plus d'importance à la sorcellerie et seuls quelques-uns, comme cet étrange magicien nommé *Echiel*, se cramponnent encore à ces pratiques que beaucoup jugent aujourd'hui stupides et irraisonnées...
Extrait de : CURIOSITES ET VILLAGES BRETONS (J. Rachepin 1908)

ARCHIVES DE JOURNAUX

Un jet réussi de *bibliothèque* permettra d'obtenir un exemplaire du "BROROAZON" (journal Breton) datant du premier mars 1800. Un article contenu dans ce numéro parle d'une série effroyable de disparitions qui se déroulèrent pendant trois jours consécutifs. La police ne trouva aucune piste, les corps semblaient s'être volatilisés sans rien laisser derrière eux. L'article constate que toutes les disparitions ont eu lieu près du village de Pichon ou dans ses proches environs. Cependant aucune investigation ou perquisition n'a été effectuée au hameau.
D'autres journaux font référence à des cas semblables et ce durant une période s'étendant de 1800 à 1900 et comprenant près de 150 victimes (disparues dans les mêmes conditions que celles décrites dans l'article ci-dessus).

SCENES

(Pichon, le dimanche 22 mai 1926)
L'accès au village n'est pas une partie facile. La neige récemment fondue a créé d'énormes flaques de boue dans les dépressions du terrain, obstruant les petits chemins et entachant la beauté du paysage. Pourtant, nos héros, après bien des difficultés, arrivèrent en vue de Pichon.
C'est un petit hameau de 50 âmes, noyé sous une nappe de brume. Il fut construit sur les anciennes fondations d'un village Gaulois nommé Péric. Vers 1926 il se compose d'une vingtaine de maisons de pierre, dont l'architecture évoque une certaine similitude avec les demeures du moyen-âge. En réalité la plupart des habitations datent de cette époque et les investigateurs pourront s'étonner de la fraicheur relative de leur aspect, qui ne semble pas avoir été altéré par le temps.



S'ils se promènent avec attention dans le village, les investigateurs remarqueront quelques détails susceptibles de les intéresser autant qu'ils les surprendront.
Il n'y a pas d'animaux domestiques à Pichon (chiens, chats, chevaux, vaches...), mais des rongeurs de toute espèce y pullulent et plus particulièrement dans une sombre grange, où les investigateurs découvriront, en fouillant avec minutie, une trappe dissimulée sous un tas de paille. Celle-ci contient d'énormes quantité de légumes, de céréales (choux, blé, betterave...)

provenant des champs voisins.
Toutes les maisons sont correctement tenues, bien que les objets courants (balais, verres, assiettes, tables...) ne paraissent pas avoir une utilité journalière et le village, baignant dans une atmosphère semblable à une mer calme, distille précautionneusement l'élixir d'une vie soyeuse et ralentie.
Pichon renferme aussi un petit cimetière abandonné, envahi d'herbes folles. Il se situe à la sortie nord du village.



LE CIMETIERE

Il contient une trentaine de tombes mal entretenues ; de la mousse pousse entre les interstices et les jointures des pierres, de gigantesques graminées se pressent le long des murs ou s'étalent sur d'anciens sentiers rendus impraticables par la luxuriance de la végétation. Il n'y a aucune croix dans le cimetière. Sur les tombes, les inscriptions depuis longtemps lavées par les pluies sont difficiles à déchiffrer. Néanmoins, si les investigateurs prennent soin de les examiner une par une, ils remarqueront que la plus récente porte la date de 1800.

CHEZ RONCIER

Georges accueillera nos héros dans une vaste demeure moyenâgeuse aux murs rongés de lierre et campée au milieu d'un petit jardin en friche. Comme prévu il les invitera à déjeuner, mais contrairement à leurs prévisions, Georges est calme et ne semble pas du tout préoccupé par un quelconque problème. Par contre son physique, en apparence inchangé, se conjugue imparfaitement avec sa personnalité et son caractère habituel, si bien que les investigateurs dénoteront une anomalie dans son comportement. Mais Georges n'est plus tout à fait le même ; ce n'est qu'une "copie" créée par *Echiel* et, malgré sa perfection, celle-ci est obligée de se plier à certaines contraintes dont les effets éveilleront des soupçons dans l'esprit des investigateurs :
Georges ne voudra en aucun cas avoir de contact physique avec ses invités (il ne leur serrera pas la main par exemple). Si par malheur cela se produit, les investigateurs ont 30% de chances de remarquer que la texture de sa peau n'est pas naturelle.
Si on lui pose des questions concernant les vagues accusations qu'il avait portées sur les habitants du village, il répondra d'une manière évasive et cherchera à contourner le problème. Par contre il parlera avec entrain du village en s'attardant sur des considérations d'ordre historiques ou culturelles.
Il mangera très peu à chaque repas, prétextant une crise de foie (en réalité sa constitution interne ne lui permet pas d'absorber de nourriture). De plus un puissant somnifère sera mêlé aux aliments du premier repas. Un jet, tiré au dessus de la *constitution*, protègera l'investigateur crédule des effets du poison.
NOTE : Dans le cas contraire, l'aventure et la vie de nos héros s'arrêtent ici puisque ces derniers seront conduits chez Echiel afin de servir de repas au *Furlock*.

La maison de Georges comporte un étage. Quelques pièces seulement sont habitables, les autres étant en travaux. Si les personnages entreprennent de fouiller la demeure, ils ne trouveront rien qui puisse les intéresser, mis à part les indices suivants :
- Les objets de tous les jours semblent servir peu fréquemment : par exemple, le nécessaire de toilette, ou le rasoir qui n'a pas été utilisé depuis plusieurs jours, bien que le visage de Georges soit rasé impécablement.
- Il y a très peu de nourriture chez lui, pour un homme qui est censé s'alimenter régulièrement.

LES HABITANTS

Sont des gens sympathiques et très calmes. Ils sont souvent chez eux et ne sortent jamais par période de grand vent ou de forte pluie. Ils pourront aider les investigateurs à de petits travaux, tant que ceux-ci ne nécessitent pas d'efforts importants ou ne les placent pas dans une situation dangereuse.
Durant leur séjour, nos héros constateront avec étonnement que peu de gens travaillent, alors que les nombreux champs bordant les routes caillouteuses sont entretenus et semblent productifs. Si on leur pose la question, les villageois répondront que la pupart de ces champs ne sont pas leur propriété (si les investigateurs se renseignent à la ville voisine, on leur dira le contraire) et qu'ils exercent un métier à l'extérieur du village.
NOTE : Echiel, afin de ne pas endommager ses "copies" durant les labours et les récoltes, utilise un sort de "croissance" qui favorise le développement de la plante et la protège des maladies et autres petits problèmes du même genre. Un sort de "concentration" rassemble les graines ou les fruits lorsqu'ils sont sur le point d'être cueillis. Tout cela sans que les copies fournissent le moindre effort.

CHEZ ECHIEL

La maison

Le sorcier habite une petite chaumière à la sortie sud du village. Elle ne comporte qu'un seul étage et sa singulière apparence évoque quelque monstrueuse créature accroupie.
A l'intérieur, une grand pièce aux meubles vétustes, occupe tout le rez-de-chaussée. Les divers objets (ustensiles de cuisine, babioles qui jonchent le sol en terre battue, témoignent du peu de soin qu'apporte Echiel à l'entretien de sa maison. Curieusement, il n'y a aucun accessoire de sorcellerie dans la pièce.
Il y a 80 % de chances qu'Echiel ne soit pas chez lui (il sera alors dans son laboratoire). S'il s'y trouve, il se montrera aimable et serviable avec les investigateurs, afin d'éloigner tous soupçons.
La fouille de la demeure, après un *TOC* révèlera l'existence d'une trappe dissimulée en partie par des paniers d'osier.

La trappe

S'ouvre sur un puits large d'un mètre, au long duquel est appuyée une échelle. Celle-ci est solide et supportera aisément le poids des investigateurs. Plus bas le puits forme un coude qui se prolonge et devient par la suite un tunnel assez vaste, creusé dans la terre. De celui-ci partent de nombreuses galeries sombres et suintantes d'humidité. Au bout de 200 m, le souterrain principal se sépare en deux, puis chaque partie en trois et chacune en quatre etc (il en est de même pour les différentes galeries). Une fois qu'ils se seront rendus compte de la situation, les investigateurs comprendront qu'il s'agit là d'un labyrinthe et qu'ils se sont probablement perdus.
NOTE : Le maître de jeu devra égarer, pendant un moment, les joueurs dans le labyrinthe, puis les faire tomber sur la salle suivante.
Cependant d'autres dangers guettent nos héros, car d'horribles créatures (les expériences ratées d'Echiel) déambulent dans les couloirs. Ainsi, au détour d'un chemin, ils pourront rencontrer la "chose qui n'est qu'yeux", "la créature sans os avec la surface palpitante de son cerveau dénudé", le "merveilleux corps féminin dont les intestins sortent et se tordent comme des vrilles", les "créatures inversées, retournées comme des gants", les "êtres minces et filiformes, d'une blancheur humide", la "chose rose et bouffie, débordant de gelée rouge"...
Toutes ces monstruosités sont nyctalopes ou aveugles. Elles chercheront principalement à capturer les investi-



gateurs afin de se repaître d'eux.

Le laboratoire

Les sombres et interminables dédales mènent à une porte fermée à clef (*force* : 21). Derrière celle-ci s'étend un laboratoire. Il regorge d'objets aussi bizarres qu'horribles. Dans de grandes armoires grillagées, se trouve toute une collection d'yeux, d'ongles, de dents factices ; des perruques sont posées sur le crâne des mannequins dont les faces inexpressives semblent surveiller les intrus ; des organes internes baignent dans des liquides amniotiques ou nutritifs ; des squelettes de toutes tailles gisent, épars, dans de grands coffres et une odeur d'éther, de désinfectant, plane dans la pièce livide, rendant l'atmosphère plus oppressante encore.



Si Echiel est surpris dans son laboratoire, il libèrera le monstre et tentera de fuir par un portail qu'il aura créé préalablement. Une bibliothèque est adossée sur le mur nord de la pièce. Elle contient de nombreux ouvrages ésotériques, traités de sorcellerie, de biologie organique et animale, mais aussi toute une collection de volumes maudits. Les yeux des investigateurs s'écarquilleront d'horreur (ou de joie) à la vue d'une copie de l'infâme NECRONOMICON rédigé en vieux français, du légendaire DE MALEFICIIS de Sloane (529), du sombre TRACTATUS MAGICII ET ASTROLOGICI de Cajus (821) ou de son contemporain LE CHANT DES SORCIERS édité en dix exemplaires par un libraire fou de Paris.
A droite de la bibliothèque est suspendu un petit rideau violet orné d'étranges inscriptions semblables aux signes cabalistiques couvrant les pages poussiéreuses des anciens grimoires, découverts intacts dans les tombes de Kotz.
NOTE : Ces signes représentent un mot : KARCHAR. Leur forme rappelle sous certains aspects celle des lettres de la Grande Cabale, toutefois, les investigateurs ne pourront obtenir la traduction exacte de ce mot. (même avec un % important en *Cabale*)
Derrière le rideau se dresse une porte donnant accès à une pièce où vit KARCHAR, un FURLOCK D'ALMUREDIN. Il attaquera quiconque pénètrera dans la pièce et cherchera à bloquer la porte en se plaçant devant celle-ci. Comme il peut se rendre invisible à volonté, il n'aura aucun mal à surprendre les investigateurs. Néanmoins ceux-ci pourront être avertis de la présence du monstre, car une odeur aigre emplit la pièce.

ECHIEL

Sa vie

- 52 : Naissance de *Zechrix* (premier nom d'Echiel). Il vit pendant vingt ans dans la tribu des Vénètes, établie dans le sud-est de l'Armorique. Son père versé dans les arts druidiques et nécromantiques, mais aussi maître et détenteur de certains secrets occultes, lui enseigne, durant sa jeunesse, une grande partie de son savoir. C'est à cette époque qu'il entre en contact avec le *Furlock* et passe un pacte de "vie éternelle" (voir plus bas) avec lui.
- 875 : la guerre contre les normands pousse *Zechiel* (son second nom) à se réfugier à l'intérieur du pays, où il erre le long des chemins, menant une vie d'ermite et de mendiant.
- 1250 : Sa réputation de mage lui vaut l'honneur d'être reçu à la cour de Jean I, le Roux.
- 1320 : Jean III le Bon, vouant une haine profonde aux sorciers, fait arrêter Zechiel qui parvient à s'échapper du bûcher.
- 1400-1600 : Il entreprend de nombreux voyages à travers le monde, ce qui lui permet d'enrichir ses connaissances en matière de magie et de sorcellerie.



- 1700 : de retour en Bretagne à l'automne, il emménage à Pichon.
- 1800 : Il commence à "désertifier" le village de ses habitants. Trois cent personnes, soit l'ensemble de la population, sont ainsi tuées, puis dévorées par le Furlock. Afin d'éloigner tout soupçon, Echiel crée des copies vivantes à l'image des cadavres.
- 1800-1900 : Il s'attaque à présent aux villages alentours.
- 1920 : Perquisition de la police à Pichon. Sur le chemin du retour les policiers sont assaillis par une monstrueuse créature ailée qui les décime un par un.

Le pacte de "vie éternelle"

Grâce a ce pacte, Echiel vieillit d'un an tous les quarante ans, mais en contrepartie, il doit fournir trois victimes par an au Furlock.
Roncier fut une aubaine pour lui, car il avait besoin de son corps pour nourrir le monstre. De même, lorsque Georges chercha à contacter ses amis, Echiel ne s'y opposa pas, trop heureux d'avoir découvert de nouvelles proies. Il lui facilita la tâche en utilisant un sort de "voie lointaine" ce qui permit à Georges de téléphoner aux investigateurs (en fait sa voie fut projetée dans l'esprit de son ami et inversement, ce qui donne l'illusion d'une véritable communication).

Son dessein

Dès que les investigateurs arriveront à Pichon, Echiel fera tout ce qui est en son pouvoir pour les capturer.
Il agira de plusieurs façons :
- Par la force : en utilisant cinq "copies" prévues à cet effet.
Celles-ci se présenteront sous les aspects suivants :
- Une grosse dame en robe de chambre rose, avec des pantoufles à pompons, armé d'un long coutelas.
- Un homme grand et fort, d'environ soixante ans, avec d'épaisses lunettes, un pantalon de tweed et un vieux cardigan, ainsi qu'une lourde ha-

che de bûcheron.

- Une jeune femme en robe de cocktail rouge, avec un long rasoir effilé dans une main.
- Une petite rousse en robe-chemise verte, armée d'un hachoir.
- Une vieille dame, toute menue, en robe noire surannée, portant un fusil de chasse.

Nuit et jour, ces êtres livides au regard inquiétant traqueront les investigateurs afin de s'emparer d'eux. Ils pourront se servir de leurs armes de deux manières différentes : soit pour impressionner, soit pour blesser ou assommer, mais ils laisseront en vie les investigateurs.



- Par la ruse : en empoisonnant les repas servis chez Roncier
- Par la peur : Echiel, ayant la possibilité de se transformer en diverses créatures maléfiques, utilisera son pouvoir pour effrayer les héros. De brèves apparitions aux fenêtres sous la forme d'un loup-garou, la vision d'un vampire errant dans le cimetière baigné par la froide lumière de la lune, sont deux exemples parmi tant d'autre (de nombreuses autres possibilités sont envisageables par le maître de jeu).

CONCLUSION

Si les investigateurs réussissent à échapper à Echiel, ou parviennent à le tuer, ils gagneront 1d20 points de SAN. En plus des précieux livres de magie, ils découvriront dans un coffre 10 pièces d'or d'une valeur de 10 000 F.

Alexandre Aubard
Alexandre Grauer
Richard Lebon



CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON - JOUEURS

ECHIEL

FOR 14 CON 13 TAI 7 INT 18 POU 18 DEX 10 APP 12 SAN 30 EDU 20 PV 50
Occultisme 80% Mythe de Cthulhu 70% Biologie 90% *transmutations* : - Loup-garou - Vampire - Créature de la nuit (une sorte de grand oiseau blanc et décharné) - chat ; hibou ; chien ; rat ; serpent
Sorts : Echiel connait tous les sorts du mythe.

LES "COPIES"

A l'origine ces créatures étaient les habitants de *Pichon*, dont Echiel se servit pour nourrir le *Furlock*. Afin d'éloigner tout soupçons, Echiel créa des copies vivantes à l'image des victimes. Les morts étaient donc ressuscités, mais le temps altérant toute chose s'attaqua aux corps et il fallut remplacer les tissus ainsi que tout les organes internes pour empêcher qu'ils ne se dégradent. Une formule magique les maintient en vie et leur procure tout les sens (vue, ouie, touché, goût). Malheureusement elles restent très fragiles et un vent trop violent par exemple est capable de leur arracher un membre ou des lambeaux de peau. Une blessure prendra d'anormales proportions, un coup léger peut briser un os etc... Ces créatures ne peuvent mourir, sauf si on détruit leur cerveau.

LES MONSTRES

Les "copies tueuses": Celles-ci sont plus résistantes que les précédentes ce qui leur confère 2 points d'armure. Elles n'ont qu'une attaque par round soit en frappant avec les mains (ou les armes), soit en mordant.
FOR 21 CON 16 TAI 15 DEX 7 PV 15 (dans la tête ; le seul point vulnérable, puisqu'il abrite le cerveau).
ARMES : coutelas : 80% ; 1d6 hache : 70% ; 1d10 rasoir : 80% ; 1d4 hachoir : 60% ; 1d8 + 2 fusil de chasse : 30% ; 1d8 + 4 morsure : 40% ; 1d4 +2 mains : 20% ; 1d3

Les créatures des souterrains : déplacement silencieux 80%; infravision 100% armure : 3 points de cuir. PERTE DE SAN : tout individu voyant ces monstres doit réussir un jet sous la santé mentale ou perdre 1d4 points.
la chose qui n'est qu'yeux : morsure : 60 dom : 1d10 PV : 20 force : 18
la créature sans os : griffes : 70 dom : 1d8 PV : 15 force : 17
le corps féminin : intestins : 80% dom : 1d4 PV : 30 force : 16
les créatures inversées : morsures : 55 dom : 1d6 PV : 25 force : 13
les êtres minces : griffes : 60% dom : 1d6+3 PV : 14 force : 15
la chose rose : gelée : 70% dom : 1d8 + paralysie PV : 30 force : 19
NOTE : Les intestins de la troisième créature peuvent : - étouffer 50% 1d10 de dégâts ; - saisir 70 % pas de dégâts
La gelée paralysante rend la victime inactive pendant 1d20 round. Un jet sous la constitution/2 réduit de moitié le temps d'inaction

Le Furlock : Ces créatures extra-terrestres vivent sur une lointaine étoile de notre système solaire nommée ALMUREDIN. Leur apparence tient à la fois du ver de terre, du mille-patte, du scorpion, et leurs huit bras épineux sont des armes redoutables. Les tribus primitives d'Europe adoraient les Furlock et certaines traces de leurs passages sont encore visibles aujourd'hui (les figures de terre cuite, objets représentatifs...). Les gaulois fréquemment entraient en contact avec eux, mais avec l'arrivée des romains ces activités cessèrent, ces derniers les jugeant néfastes pour leurs religions.
FOR 24 CON 18 TAI 24 INT 20 DEX 20 PV 50
morsure (2) : 70% dom : 1d10+1d8 griffe (8) : 60% dom : 1d10+6 Armure : 5 points de cuir déplacement silencieux 80%; invisibilité 100%
PERTE DE SAN : tout individu voyant ce monstre doit réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d10 points. Un jet réussi coûtera néanmoins quatre points au spectateur.

LES LIVRES

a/ **Le "De Maleficis"** : Il contient les sorts suivants : - création de portail - flétrissement - enchanter un objet - signe de Voor - appeler Cthugha - appeler Hastur rajoute 1d6 en mythe de Cthulhu
b/ **Le "Tractatus Magicii et Astrologici"** : Il contient les sorts suivants : - appeler Azathoth - contacter les profonds Il rajoute après lecture complète 1d20% en astronomie et 1d10 en mythe de Cthulhu
c/ **Le "Chant des sorciers"** : Il contient les sorts suivants : - contacter une goule - contacter un ancien - contacter Yig - résurrection - la poudre d'Ibn-Ghasi Il rajoute après lecture complète 1d20% + 10 en occultisme et 1d10 en mythe de Cthulhu NOTE : Les investigateurs ne trouveront pas de livre contenant les sorts de "concentration" ; "croissance" ; "voie lointaine".


L'Arc et la Griffe
Quentin LEQUEUX
Christophe PINEAU
Jeu de combats fantastiques
socomer éditions



- *flash - flash - flash - flash - flash - flash -flash - flash - flash - flash - flash -*

"Bonsoir, je suis *Bruno Charette*.
Une actualité particulièrement mouvementée en ce lundi 18 avril, pour débuter cette dernière semaine de la campagne présidentielle. Voici les titres du journal de 20 heure qui seront développés par *Alain Cabas*.
"*Affaire du boeing* : rappelons brièvement les faits ; jeudi 14 avril au soir, un boeing en partance de Roissy, transportant toute l'assemblée des *prix nobels* ainsi que la formation des *petits chanteurs à la croix de bois*, a été détourné par un groupe de terroristes d'obédience inconnue. Les derniers échos radars reçus indiqueraient que l'avion aurait atterri dans le désert de Libye entre les 25ème et 30ème parallèles non loin de la frontière égyptienne.
"Le lendemain matin, les terroristes se manifestaient déjà et demandaient, en échange de la libération des otages que, à l'occasion des élections présidentielles, tout citoyen français vote pour le candidat du Front National, Monsieur Jean-Marie Le Pen ; faute de quoi les passagers de l'avion seraient exécutés un à un sans exception.
"Après ces revendications au relent de canular, les déclarations des diverses personnalités de la politique ou même du show-business sont nombreuses :
"M. J.-M. Le Pen, président du F.N., qui est directement concerné a enfin fait une déclaration après deux jours de silence : "Il est évident que cet acte éhonté est une manipulation politicienne dans le but de me déconsidérer auprès du peuple français qui m'aurait sans nul doute choisi pour le représenter.
"M. Chirac a publié ce matin même un communiqué dont la lecture fut donnée à Matignon devant un parterre de journalistes internationaux ; il annonce qu'il fait tout son possible pour que le Gal Khadafi intervienne et livre les terroristes au gouvernement français. Mais le chef d'Etat libyen semble ne pas encore s'être accordé avec le premier ministre puisqu'il déclare donner l'asile politique à toute personne le lui demandant.
"M. Barre, candidat du groupe U.D.F., a insisté sur, je cite, 'le manque de capacité du gouvernement à empêcher des actes portant atteinte aux institutions de la République.'
"A gauche, les réactions sont tout aussi animées.
"Ainsi, M. Mitterrand, président - candidat, a encouragé les français à se rassembler et s'unir pour réagir à de nouveaux actes de terrorisme.
"M. Lajoinie enfin, a parlé de mystification de la part de personnes prêtes à tout pour prendre le pouvoir, et a demandé que les élections présidentielles soient repoussées d'un an.
"A l'étranger, Mme Thatcher a déclaré : 'Dans une telle épreuve, le gouvernement français peut compter sur l'appui moral de ses partenaires européens ; face à de telles menaces la fermeté doit prévaloir.'
"M. Reagan déclare qu'il n'aimerait pas se trouver à la place du gouvernement français.
"Mireille Matthieu a déclaré horrifiée : 'Je trouve abominable de s'en prendre à de pauvres petits enfants qui devaient ce soir chanter à Genève en ma compagnie pour la paix dans le monde.'
"Pour cloturer cette affaire, signalons que les services de renseignements de la D.G.S.E. ont découvert hier soir au 8 rue Bernouilli, dans le bureau de M. Jacques Stirbois, le bras droit de M. Le Pen, des accords douteux avec la Libye , sur lesquels nous n'avons pas plus d'informations à l'instant où je vous parle. Le secrétaire du F.N. s'est refusé à tout commentaire."

"En bref, le retrait des armées soviétiques de l'Afghanistan devrait être discuté lors d'une assemblée de l'O.N.U. à Genève dans les quinze jours prochains.
"Les grèves des aiguilleurs du ciel et du personnel RATP continuent. Depuis plus de deux semaines, les directions respectives de ces deux corps de métier refusent toute discussion avec les syndicats.
"L'accident qui a eu lieu jeudi soir sur l'autoroute A1 près de Senlis, dans l'Oise, à moins de 50 km de Paris, semble avoir été causé par l'explosion d'un camion citerne qui contenait de l'air liquide. Les causes de cette explosion restent floues. L'autoroute est toujours bloquée sur deux voies.
"Encore un accident : celui de la nuit du 14 au 15 avril qui a été à l'origine de la mort d'un ouvrier de la COMATEC n'en serait pas un. La police pense que l'on a mis en marche l'escalier roulant qu'il était en train de nettoyer. Il est mort broyé par celui-ci.
"La météo enfin..."



Canevas pour un scénario actuel sur les présidentielles - stop - prévu pour James Bond 007, l'Appel de Cthulhu et Mega II - stop - personnages pré-tirés pour Cthulhu fournis - stop - bonne chance - stop.

INTRODUCTION

Cthulhu now

Les personnages sont convoqués le 19 avril au matin dans le bureau du commissaire principal *Fouque* :

"Messieurs, vous êtes naturellement au courant de tous les événements récents qui animent le paysage politique français. Si je vous ai convoqué, c'est parce que le gouvernement a confié l'affaire du boeing 727 à un diplomate français, Jean Varmus, dont le secrétaire particulier est ici présent. Je vais donc vous demander de tirer cette affaire au clair dans la plus grande discrétion. Tous nos moyens sont, bien sûr, à votre service..."

James Bond 007

Les joueurs se retrouvent dans le bureau de *M* qui leur adresse la parole : "Vous devez savoir, puisque vous êtes en France en permanence, (les persos sont des agents du M.I.6 en france) que l'affaire du boeing 727 fait beaucoup de bruit. Notre gouvernement s'inquiète sur le sort de tous ces scientifiques et a donc décidé, en collaboration avec la DST (services français spécialisés dans la repression du terrorisme) de faire intervenir ses agents français pour résoudre cette affaire et retrouver tous les prisonniers. La branche Q est prête à vous fournir tout le matériel qui vous est nécessaire..."

Mega II

Le major *Mac Lambert* vous attend dans son bureau lorsque vous y pénétrez.

"La section terrienne des Messagers Intergalactiques est particulièrement inquiète à propos de l'affaire du boeing 727 car plusieurs événements sont flous. Nous pensons en effet que les terroristes sont en fait des êtres d'une autre galaxie souhaitant déstabiliser la terre et ayant choisi de commencer par la France. Nous avons donc décidé de vous envoyer sur place pour que vous enquêtiez sur cette affaire. Notre matériel le plus divers est à votre disposition..."

LE RAPT

Quelque soit le jeu que vous dirigez, vos joueurs se retrouvent à Paris avec comme indices les titres du flash d'informations. Ils ont en effet presque tous un rapport avec notre affaire. Voici comment les choses se sont déroulées : Jeudi 14 avril au soir, profitant de la grève générale des aiguilleurs du ciel, des terroristes prennent possession du boeing 727 qui doit transporter l'assemblée des prix nobels et les petits chanteurs à la croix de bois en Amérique. Peu de temps avant, un avion guidé avait décollé pour prendre la place du boeing 727 sur les radars, profitant d'un orage magnétique "provoqué" pour faire l'échange. Le faux a ensuite explosé au dessus du désert de Libye. Au lieu de se diriger vers la Libye, le boeing a profité du fait que l'autoroute A1 était bloquée par l'explosion d'un camion citerne (provoquée par les terroristes) et que le trafic était interrompu entre Surviliers (95) et Senlis (60) pour y faire un atterrissage forcé, utilisant des filets pour freiner rapidement l'avion. Une fois les passagers transférés dans un car, l'avion camouflé (changement du nom de la compagnie) a redécollé pour le Bourget où il a passé des jours paisibles.

Les passagers ont été transférés dans un car puis déposés dans le métro (Porte de la Chapelle) où une rame les attendait pour les transporter à la station de RER "Saint Michel - Notre Dame" où ils sont désormais cachés dans les couloirs techniques, sous les voies.

La grève de la RATP aidant, tout aurait dû se passer très bien, mais le groupe a rencontré un ouvrier de la COMATEC (société de nettoyage) dont ils ont dû se débarrasser dans les circonstances que vous savez.

Et le pauvre *Stirbois* ? Afin de savoir si le front national avait quelque chose à voir dans cette affaire, la DGSE a envoyé des plombiers (poseurs de micros) sur place. Or parmi ceux-ci, se trouvait l'un des terrorristes qui a placé les documents de telle façon que ses collègues les trouvent. Mais il y a ensuite eu des fuites vers la presse. Les caractéristiques ainsi que l'historique de ce terroriste, Georges Kampf, sont données plus loin.

JALONS DE L'ENQUETE

Vous vous êtes embarqué dans le type même de scénario où l'on ne sait abso-

TOP-JEUX

Participez au TOP-JEUX de GRAAL ! Elisez vos jeux préférés. Tous les trois mois retrouvez le classement des jeux que vous établissez !

Donnez vos trois jeux favoris du moment (ou moins si vous le souhaitez) dans chaque catégorie :

WARGAMES :

JEUX DE ROLES :

JEUX DE PLATEAU :

Envoyez vos réponses à GRAAL, 35 rue simart, 75018 Paris et rapidement si vous voulez participé au TOP-JEUX de GRAAL n°7 qui vous réservera quelques surprises quant aux résultats.

lument pas ce que ces satanés joueurs vont bien pouvoir décider de faire. Alors voici une liste d'indices qu'ils peuvent trouver selon les lieux où ils décideront d'aller fourrer leur nez.

Les aiguilleurs du ciel

Pas facile de les joindre, ils sont en grève, mais entre deux manifestations et avec beaucoup de bonne volonté, ils arriveront à trouver un petit moment (chèque à l'appui ?). Si les joueurs montrent qu'ils sont plus ou moins d'accord sur les revendications (vous vous rendez compte, ils veulent qu'il y ait 3 membres d'équipage dans le nouvel airbus...!!!), ils pourront obtenir divers renseignements :

- Un autre avion a décollé peu de temps avant le boeing 727.
- Il y a eu un orage magnétique peu de temps après.
- L'équipage du boeing a changé au dernier moment
- "Maintenant que vous en parlez, j'ai remarqué quelque chose de bizarre : le radio du nouvel équipage, il s'est fait mordre à la main par mon chien, ou plutôt au pouce et il a pas saigné, alors il a dit qu'il avait évité le coup, mais mon chien a jamais raté son coup, il est dressé pour ça. On aurait dit qu'il avait une prothèse, et qu'il avait un pouce en moins, comme le type de la maintenance de la tour d'équipage la semaine dernière."

Le bureau de Stirbois

Il faut déjà réussir à y pénétrer car le siège du front national (8 rue Bernouilli, 8°) est devenu un vrai bunker, on n'a jamais vu autant d'anciens paras au même endroit ! "N'hésitez-pas à leur tirer dans les jambes" leur a-t-on dit. Si les PJ arrivent dans le bureau qui est sous scellés de la justice, ils peuvent réussir en cherchant bien à mettre la main sur des micros très petits et très bien cachés.

L'autoroute

Quelle explosion ! Il y a eu pas mal de dégâts, mais il reste quand même deux voies en service. Sur les lieux même de l'explosion, pas grand chose à découvrir, mais avant (en venant de paris) au niveau de Pontarmé (60) les aventuriers pourront trouver des petits restes de filet à mailles larges, et des traces de freinage sur la route.

Le métro

Le pauvre ouvrier de la COMATEC, n'est vraiment pas beau à voir. N'hésitez pas à y mettre des détails bien Gore : Dans le rapport de police, il y a des photos... réalistes. Sur place, on peut encore trouver un peu de sang par ci, par là. Autrement, rien d'intéressant à part une formule mathématique complexe sur un mur (qui a été écrite là par l'un des prix nobels pendant que les terroristes réglaient son compte à l'ouvrier).

DU NOUVEAU

Pendant qu'ils jouent à Sherlock Holmes, vos joueurs vont apprendre par la radio que les terroristes se sont à nouveau manifestés :

"Du nouveau dans l'affaire du boeing 727. Les terroristes qui pensent, je cite *qu'on ne les prend pas très au sérieux* ont envoyé des colis par chronopost à plusieurs destinataires. Ainsi, le ministère de la culture a reçu la tête d'un petit chanteur à la croix de bois, le ministère de la défense son sexe, le ministère de l'intérieur un bras, les autres morceaux ayant été expédiés à des grands journaux. Radio Le Pen a reçu la langue de l'enfant. Mireille Mathieu en sanglots a tout de suite réagi : "C'est intolérable, je ne comprends pas qu'on puisse faire ça à un enfant qui avait une si jolie voix...".

SAINT MICHEL - NOTRE DAME

Décrivez cette station de RER comme étant encore toute neuve. A cause des grèves, elle est complètement déserte, mis à part un ou deux ouvriers de la Comatec qui pourraient vouloir donner un coup de balai aux moments les plus incongrus. Après la salle de vente des billets et le passage des tourniquets, un long couloir orné de mosaiques modernes et équipé d'un tapis roulant mène à deux volées d'escaliers qui descendent vers les profondeurs.

Au bout d'un couloir,.on arrive sur le quai avec une voie de chaque côté ; et un couloir entre les deux (avec de nombreux accès aux voies) ; au bout du quai, un autre accès vers la station de métro Saint Michel. Lorsqu'on entre, au début du long couloir, on peut obliquer vers le métro, station *Cluny la Sorbonne*. Les terroristes se cachent dans les couloirs techniques, sous les voies. Pour y accéder, il y a de nombreuses trappes dans le sol, qu'il est d'ailleurs facile de soulever. Les joueurs pensent d'ailleurs s'apercevoir de quelque chose en voyant de la lumière venant de ces trappes (sur le côté). Lorsqu'on descend, on arrive immédiatement dans les couloirs techniques qui sont bas de plafond, étroits et humides. Mais il y a peu de chances que les joueurs arrivent jusque là car *Kampf* a installé, dans leur planque, plusieurs caméras de contrôle qui lui permettent de voir tout ce qui se passe dans la station. S'il voit les PJ arriver, il essaiera de les stopper dans leur élan en leur envoyant de la compagnie, puis s'il se voit en mauvaise posture, il essaiera d'évacuer les lieux avec les otages, n'hésitant pas à en abattre un ou deux pour que les intrus restent tranquilles. Ici, il y a *Kampf, Cradel,* ainsi que huit terroristes armés d'uzi.



CHRONOLOGIE

A moins que les joueurs n'interviennent à un moment ou un autre, voici comment se déroulent les événements:

14 Avril : première manifestation des terroristes

17 Avril : pose des documents chez Stirbois

18 Avril : Début du scénario : flash télévisé

19 Avril : Mission confiée aux joueurs

20 Avril : Deuxième manifestation des terroristes : voir "Du nouveau"
Début de manifestations géantes à Paris et en province.

21 Avril : Grève générale dans les usines et entreprises

22 Avril : troisième manifestation des terroristes : ils demandent que le calme revienne, sous peine d'exécution sommaire d'un otage par jour.
Le président de la République appelle au calme

23 Avril : Très peu de manifestations

24 Avril : Résultats du vote : 50% d'abstentions
24,1% pour M. Le Pen
5,9% de bulletins blancs
20% pour les autres candidats (le respect de la science n'est plus ce qu'il était).

UN PEU DE PIMENT

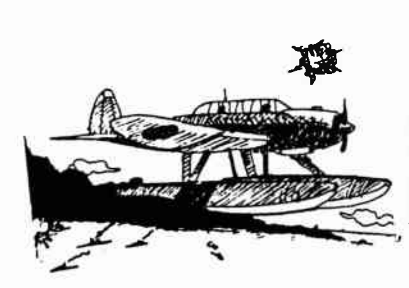
Pour corser le travail des personnages et pour mettre un peu d'action, faites intervenir deux agents de la CIA qui sont sur place pour les mêmes raisons qu'eux. Ils tenteront d'abord de les aiguiller sur une fausse piste (en payant quelqu'un pour qu'il fasse un faux témoignage), de saboter quelque peu leur matériel (qui a versé un kilo de sucre dans les réservoirs ?) ou même de les séduire (parmi les deux agents il y une femme), tout ceci pour les retarder au maximum. Si les américains sont encore en piste lors de l'affrontement final, ils tenteront de délivrer et récupérer les otages pour que le profit de leur libération revienne à leur pays. Durant le reste de la mission, ils éviteront l'affrontement direct, et essayeront de ne blesser personne.

GEORGES KAMPF
JB 007
rang : Criminel - Taille : 1,82 m poids 78 kg apparence : bonne - points de survie : 4 Célébrité : 32 F : 6 D : 11 V : 7 P : 8 I: 12 Deguisement (14) - Electronique (5) - armes à fuir (3) - Science (8)
CTHULHU
FOR : 9 CON : 13 TAI : 14 DEX : 13 APP : 12 INT : 14 POU: 11 EDU : 15 PV : 14
baratiner : 43 chimie : 52 dépl. silencieux : 34 électronique : 30 esquive : 47 linguistique : 28 physique : 57 premiers soins : 47 se cacher : 31 déguisement : 90 armes de poing : 25
MEGA II
CUL : 16 AFF : n°7 APP : 15 INT : 18 DEC : 16 VOL : 14 EQU : 10 COM : 11 PER : 17 REF : 17 FOR : 12 VIT : 16 ADA : 12 AT : 15 DF : 17
baratiner : 43 camouflage : 31 chimie : 52 comédie : 90 discrétion : 34 électronique : 30 médecine : 47 tir visé : 53 tir instinctif : 48 (357 magnum : 4d6).
Fils du PDG d'une grande multinationale (IRM), Georges Kampf a toujours été un homme d'action, et c'est pour cette raison que son père l'a chargé de nombreuses affaires, dont celle du boeing. Son passé judiciaire est très lourd, mais s'il a été fiché pour de nombreuses raisons (trafic de drogue, meurtre...) Il n'a jamais passé plus de 2 heures en prison, étant toujours libéré (son père a de très nombreuses relations) ou même évadé. Si les joueurs cherchent dans les fichiers de la police, ils pourront y trouver les détails de ses activités, et qu'il est recherché par interpol pour une tentative d'attentat au siège de l'ONU (celle-ci a été passée sous silence). Kampf a aussi la particularité d'avoir un pouce en moins (à la main gauche), suite d'une fusillade mémorable avec la CIA. Dans l'affaire qui nous intéresse, Kampf est le big boss. C'est son père qui lui a confié directement cette mission en mettant beaucoup de moyens à son service. Pour cette affaire, il a commencé par se faire engager par la DGSE (grâce aux très nombreuses relations de son père) pour obtenir des renseignements valables. Il s'est ensuite fait passer pour un technicien professionnel pour être employé par une compagnie de maintenance qui l'a ainsi envoyé pendant le mois de février pour faire les installations électriques et électroniques dans la nouvelle station de RER, Saint Michel - Notre-Dame. Il a profité de cet emploi pour aménager (discrètement bien sûr) une planque secrète pour lui et ses complices avant et même après l'enlèvement (les otages y sont aussi). On lui a ensuite confié un travail de réparation dans la tour de contrôle de l'aéroport de Roissy, où il en a profité pour placer un appareil minuscule de son invention, qui a été la cause de l'orage magnétique (cet appareil était contrôlé par télécommande de l'avion). Le 14 Avril il était radio du nouvel équipage du concorde, entièrement composé de terroristes. Le 15 Avril il envoyait un communiqué aux ministères concernés (la défense, l'intérieur et la culture) ainsi qu'à 6 grands journaux (Libé, le Monde, le Figaro, l'Huma, le Canard Enchainé, Minute) ainsi qu'à radio Le Pen. Le 17 avril au soir, la Dgse l'envoyat avec deux autres de ses agents dans le bureau de Jacques Stirbois pour y poser des micros. Il en a profité pour déposer les documents compromettants. A partir du 18 avril il est en permanence dans le métro avec les otages.

JACQUES GRADEL
JB 007
rang : criminel taille : 1m95 poids 98 kg apparence : normale cicatrice au torse points de survie : 5 célébrité : 93 F : 10 D : 7 V : 10 P : 7 I : 6
déguisement (10) conduite (5) armes à feu (12) combat à mains nues (11) pilotage (10) démolition (7)
CTHULHU
FOR : 16 CON : 16 TAI : 17 DEX : 11 APP : 10 INT : 8 POU: 12 EDU : 9 PV : 17 DOM : +1d6
chanter : 32 conduire auto : 41 ; poids lourds : 36 dépl. silencieux : 35 écouter : 44 esquive : 28 piloter : 57 premiers soins : 40 se cacher : 17 déguisement : 66 armes poing : 76 mains nues : 61
MEGA II
AFF n°2 CUL : 14 APP : 12 INT : 11 PER : 8 DEC : 15 REF : 14 VOL : 16 FOR : 20 EQU : 16 VIT : 20 COM : 12 ADA : 15 AT : 17 DF : 15
camouflage : 54 comédie : 66 conduire : 70 discrétion : 55

Dossier Spécial : "Mer de Java"

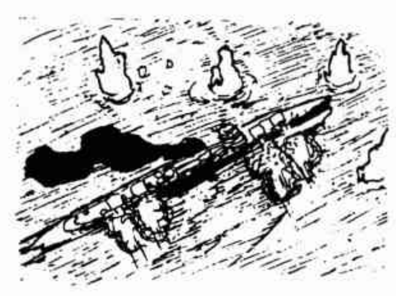
Conçu par "Le Cercle de Stratégie"



La campagne de JAVA : l'invasion de l'**Indonésie** par les forces combinées japonaises en 1942.

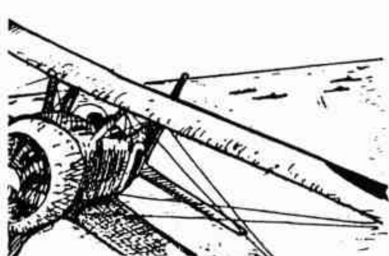
Reconstitution sur terre : **SQUAD LEADER** jouez enfin les squads japonais.





Reconstitution sur mer : **AMIRAUTE** la défense héroique et la fin tragique de la flotte de l'ABDA.

Reconstitution dans les airs : **AIR FORCE/DAUNTLESS** combats ariens dans le ciel du Pacifique.



piloter : 57 tir visé : 78 tir instinctif : 41 (357 magnum : 4D6).
Jacques Gradel est connu par toutes les polices pour être le garde du corps, chauffeur et bras droit de Georges Kampf. Il l'a en effet entièrement secondé durant cette affaire et a donc lui aussi organisé les préparatifs. Il a dérobé un camion d'air liquide, non loin de l'autoroute, mais ce d'une façon indétectable puiqu'il était parfaitement déguisé, qu'il avait une feuille de route entièrement en règle, et que le véritable chauffeur était ligoté à ses côtés. Arrivé sur l'autoroute, il a garé son camion sur le bas-côté, a installé une minuterie, un système de guidage imaginé par Kampf, et l'a fait rouler sur une petite longueur jusqu'à ce qu'il explose et bloque toute l'autoroute. Il s'est ensuite occupé de faire venir des techniciens qui ont préparé la piste d'atterrissage improvisée (filets, balises...). Il n'a ensuite plus quitté les otages.

TERRORISTE-TYPE

JB 007

F : 8 D : 9 V : 7 P : 8 I : 6
Conduite (3) - Armes à feu (10) - Combat à mains nues (3) - Furtivité (6)

CTHULHU

FOR : 13 CON : 14 TAI : 12 DEX : 13 APP : 10 INT : 9 POU : 10 EDU : 11 PV: 13 DOM : +1d4
conduire auto : 27 dépl. silencieux : 39 se cacher : 43 armes poing : 63 uzi : 45.(dom : 1d10, 2tir/rd ou rafale) mains nues : 28.

MEGA II

INT : 13 DEC : 16 VOL : 13 EQU : 18 COM : 10 PER : 16 REF : 16 FOR : 17 VIT : 17 ADA : 12 AT : 17 DF : 16
camouflage : 49 conduire : 65 discrétion : 50 tir visé : 73 tir instinctif : 46 (uzi : 4D6).

AGENTS DE LA CIA

Mark Right

JB 007

Taille : 1,72 m Poids : 68 kg Apparence : bonne Points de survie : 6 célébrité : 52 F : 10 D : 11 V : 8 P : 9 I : 9
Déguisement (6) - Plongée (5) - Conduite (4) - Electronique (4) - Armes à feu (10) - Combat à mains nues (5) - Science (5) - Séduction (6) - Furtivité (4)

CTHULHU

FOR : 13 CON : 14 TAI : 12 DEX : 14 APP : 12 INT : 14 POU : 12 EDU : 12 PV : 13 DOM : +1d4
chimie : 30 conduire : 29 dépl. silencieux : 23 électronique : 25 nager : 32 physique : 33 pister : 27 se cacher : 24 armes poing : 64 (357 magnum) mains nues : 40

MEGA II

AFF n°2 CUL : 17 INT : 18 DEC : 13 VOL : 16 EQU : 14 COM : 6 PER : 11 REF : 17 FOR : 17 VIT : 17 ADA : 11 AT : 17 DF : 15
camouflage : 50 chimie : 30 conduire : 64 discrétion : 53 électronique : 25 nager : 58 pister : 72 tir visé : 69 tir instinctif : 45 (357 magnum : 4d6).

Kate Woodmark

JB 007

Taille : 1,68 m poids : 63 kg Apparence : Sensationnelle - Points de survie : 8 Célébrité : 58 F : 9 D : 10 V : 9 P : 10 I : 8
Charisme (5) - Cryptographie (7) - Conduite (4) - Evasion (7) - Armes à feu (18) - jouer (5) - Combat à mains nues (6)- Crocheter (5) - Monter (5) - Piloter (6) - Séduction (7)

CTHULHU

FOR : 14 CON : 11 TAI : 11 DEX : 14 APP : 18 INT : 12 POU : 13 EDU : 15 PV : 12
conduire : 25 débattre : 43 dépla. silencieux : 59 éloquence : 32 histoire : 37 linguistique : 42 monter : 36 piloter : 42 se cacher : 57 crocheter serrures : 35 armes poing : 51 (38 automatique) mains nues : 30

MEGA II

AFF n°6 CUL : 16 INT : 15 APP : 20 DEC : 15 VOL : 17 EQU : 12 COM : 16 PER : 10 REF : 18 FOR : 18 VIT : 15 ADA : 12 AT : 18 DF : 17
camouflage : 30 conduire : 45 convaincre : 85 discrétion : 38 piloter : 45 séduire : 91 crocheter : 40 tir visé : 55 tir instinctif: 36 (38 automatique : 3d6).

LES PERSONNAGES PRE-TIRES

Voici les personnages que nous vous proposons de mettre dans les mains de vos joueurs. Ces cinq personnages débutants travaillent tous pour la police qui va ici les charger de démêler cette affaire avec tact et discrétion.



Georges Silier

Photographe - 27 ans - Français

FOR : 15 DEX : 17 INT : 15 IDE : 75 DOM : +1D4 CON : 9 APP: 17 POU : 9 CHA : 45 PV : 11 TAI : 13 EDU : 16 CON : 80
photographie : 75 % Baratin : 50 % Psychologie : 30 % Conduite : 30 % Ecouter : 50 % Zoologie : 40 % debattre : 40 % anglais : parler : 30 % lire/écrire : 25 % Tir à l'arme de poing : 40 % (9mm parabellum : 1d10).

Philippe Pitiot

Médecin légiste - 32 ans - Français

FOR : 8 DEX : 9 INT : 16 IDE : 80 DOM : / CON : 13 APP : 10 POU : 10 CHA : 50 PV : 13 TAI : 12 EDU : 17 CON : 85
Diagnostic : 55 % pharmacie : 40 % psychologie : 25 % traiter les poisons : 35 % traiter les maladies : 50 % botanique : 30 % premiers soins : 80 % anglais : parler : 30 % lire/écrire : 20 % Latin : lire/écrire : 20 % armes de poing : 37 % (38 automatique : 1d8)

Jacques Credannes

(secrétaire de cabinet de jean Varmus)

Diplomate - 25 ans - Français

FOR : 9 DEX : 13 INT : 14 IDE : 70 DOM : / CON : 12 APP : 16 POU : 8 CHA : 40 PV : 13 TAI : 13 EDU : 15 CON : 75
Loi : 55 % débattre : 50 % crédits : 35 % Conduite : 30 % baratiner : 35 % Linguistique : 40 % psychologie : 25 % éloquence : 25 % anglais : parler : 40 % lire/écrire : 25 % armes de poing : 33 % (38 automatique : 1d8)

James Yeager

Policier - 28 ans - américain

FOR : 17 DEX : 17 INT : 12 IDE : 60 DOM : +1D4 CON : 15 APP : 9 POU : 13 CHA : 65 PV : 14 TAI : 12 EDU : 10 CON : 50
conduite : 50 % chercher : 35 % se cacher : 30 % baratiner : 25 % tir à l'arme de poing : 60 % (357 magnum : 1d8+1d6) écouter : 45 % se cacher : 30 % français : parler : 45 % lire/écrire : 25 % premiers soins : 50 % - loi : 35 % - esquive : 50 % poing : 80 %

Patrick Venase

Informaticien - 22 ans - Français

FOR : 7 DEX : 9 INT : 16 IDE : 80 DOM : / CON : 11 APP : 13 POU : 8 CHA : 40 PV : 13 TAI : 14 EDU : 19 CON : 95
Calculer : 70 % électronique : 50 % informatique : 85 % cartographie : 40 % loi : 25 % recherches bibliothèque : 55 % crédits : 55 % tir à l'arme de poing : 46 % (9mm parabellum : 1d10) anglais : parler : 25 % lire/écrire : 25 %

MODIFICATIONS POUR L'APPEL DE CTHULHU

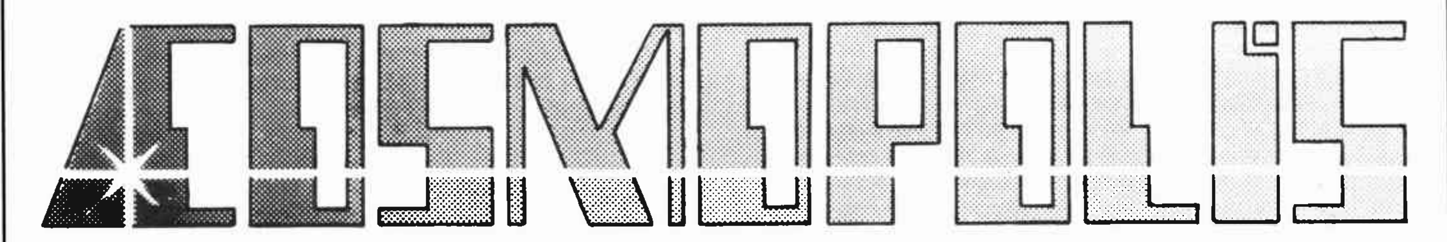
Les armes

Pas de modification particulière en ce qui concerne les armes.
Voici les caractéristiques de celles utilisées dans le scénario.
- Uzi : dom : 1d10 ; portée : 40m ; chargeur : 32 ; cadence de tir : soit 2/rd soit en rafale. En cas de tir par rafale, choisir le nombre de balles tirées en un coup : de 1 (!) à 32 (tout le chargeur !).
- 9mm parabellum : dom : 1d10 ; portée : 20m ; chargeur : 8 ; cadence : 2/rd
- 357 magnum : dom : 1d8+1d6 ; portée : 20m ; chargeur : 6 ; cadence : 1/rd
- 38 automatique : dom : 1d8 ; portée : 15m ; chargeur : 6 ; cadence : 3/rd.

Les compétences

Gardez les compétences déjà existentes et rajoutez :
- Informatique (00) - Electronique (00) - Physique (00) - Piloter : un hélicoptère ou un avion de ligne ou un petit avion privé (type Cessna) ou un chasseur.

Joël Masset



Cosmopolis est une rubrique régulière où vous trouverez au fil des numéros un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc, pour tous jeux de SF. Cosmopolis, copyright GRAAL, tous droits de reproduction réservés y compris sur Mars.

LE CULTE DE L'OISEAU-PHENIX

Sur Dorzia une nouvelle religion prend de l'importance

C'est avec un petit pincement au coeur que je vois se profiler par le hublot de la navette le globe bleu pâle de *Dorzia*, ma planète natale. Depuis de longues années maintenant que je suis grand reporter à Cosmo', je n'ai plus eu l'occasion de revenir ici si ce n'est pour de brèves périodes de temps. Et aujourd'hui c'est le travail qui motive ma présence. Pour les lecteurs qui n'auraient pas suivi les événements dans les précédentes éditions de *Cosmopolis*, en voici un résumé :

Elroen Deledjan était l'un des principaux dignitaires de l'Eglise Oecumènique sur Dorzia. Il y a à peu près une AnnO de cela, il disparut pendant une dizaine de jours. Alors que des recherches étaient en cours sur toute la planète, il réapparut subitement, proclamant à qui voulait l'entendre qu'il était mort et ressuscité, porteur du message de l'Oiseau-Phénix, source de toute chose, et reniant avec la dernière énergie son ancienne croyance. Ce comportement fut d'abord mis sur le compte d'une quelconque expérience traumatisante, mais l'Eglise dut bientôt se rendre à l'évidence : Deledjan persistait dans ses allégations de fou.

Aujourd'hui ces événements somme toute mineurs ont pris une ampleur planétaire : le culte de l'Oiseau-Phénix compte environ deux millions d'adeptes ainsi que beaucoup de sympathisants et l'Eglise Omphalique commence sérieusement à s'inquiéter.

Dés mon arrivée à Dorzia je me rends au comptoir de la *Fleur Nocturne*, le rendez-vous habituel de la jeunesse fortunée. Là quel n'est pas mon étonnement de voir au moins la moitié des clients aborder la tenue emblématique du culte du Phénix ! Les Coqs-de-Feu, chapeau à crête vermeil, veste en queue de pie écarlate et maquillage carmin côtoient les Poules-d'O, robe longue bouffante azur, manchons de soie lilas et cape turquoise ; les serveurs sont en Faupervier, terre sienne et noir et quelques excentriques arborent les couleurs de l'Oiseau Soleil : un dégradé de jaune et d'orange imprimé sur des bandes de tissu superposées.

Très vite je me lie avec la Poule d'O *Florina d'Arven* et avec le Coq-de-Feu *Zoïran Zerbadjan*.

"*Mais quelle est la cause du succès aussi soudain qu'inattendu du culte de l'Oiseau-Phénix ?*

Florina : Mais c'est tellement amusant voyons ! Regardez un peu ces atours ! Ne sont-ils pas absolument choux ? Quand je pense que c'est la tenue officielle ! Rien à voir avec les tuniques droites verts-grises de l'Eglise. Et il faut dire que l'histoire d'Elroen Deledjan est charmante. Imaginez un instant! Il est mort, son âme a rencontré l'Oiseau-Phénix qui l'a renvoyé sur Dorzia pour annoncer la vraie croyance : contrairement à ce que prétend l'Eglise Oecumènique nous ne nous réincarnons pas incessamment jusqu'à atteindre Omphale, le centre du Viscère-Univers. Mais quand nous mourons nous rejoignons le Phénix qui nous garde en son sein jusqu'au jour de la Resurrection Collective : ce sera alors un jour de grande joie ! Avouez que c'est plus attrayant que la perspective de se réincarner pendant le Phénix sait combien de temps sans jamais savoir ce qui va vous arriver ! Et puis décidément j'aime beaucoup ces petits manchons."

A ce moment un phalistin (prêtre d'Omphale) passe devant la "Fleur Nocturne". Rituellement tous les Coqs-de-Feu se lèvent et se dressent sur leurs ergots (des éperons rouges sang en forme d'ergots fixés sous les semelles). Zoïran esquisse une charge dandinée ponctuée de petits cris aigus ; il est hautement encouragé par les Poules d'O.

C'est dans la soirée que je rencontre l'Archiprêtresse *Ackjartée*, envoyée spécialement par Sa Sagesse le Méga-Père *Larcade XXVII* pour mettre un frein à cette situation. L'archiprêtresse est une femme dans la force de l'âge, au visage fin se terminant par un menton en galoche. Elle porte la tunique vert-grise que déteste tant la Poule d'O Florina d'Arven.

"*Pensez-vous que la situation actuelle présente un danger véritable ?*

Non, pas véritablement. Quoique comme vous ne l'ignorez sûrement pas, un Phalistin a été retrouvé mort il y a deux jours, tué par une multitude de petites entailles comme peuvent en provoquer les ergots... Ce qui me chagrine en réalité c'est que cet attrait subit pour le culte ne repose en fait sur aucune base théologique sérieuse. Beaucoup de Dorziens y adhèrent comme ils adhéreraient à n'importe quel phénomène de mode...

- *Il me semble pourtant que vous avez obtenue la permission, à titre exceptionnel, de soumettre Elroen Deledjan au détecteur de mensonge et que le résultat a été négatif. Son histoire serait donc vraie...*

Le détecteur n'est pas fiable à cent pour cent. D'ailleurs ce n'est pas cela qui est important ; ce qui l'est c'est que cette croyance marque une régression!"

Pour finir je suis allée rendre une petite visite à mon vieux professeur de sémantique philosophique, *Barnabel Mardoukian*, non pas tant en pélerinage sentimental qu'avec l'intention d'obtenir l'avis d'un homme compétent et objectif.

"Contrairement à ce que beaucoup de gens pensent je suis convaincu que le culte le l'Oiseau-Phénix est une petite révolution. En effet l'Eglise Oecumènique propose une religion abstraite et austère qui s'adresse à l'intelligence, à la foi raisonnée. L'Oiseau, c'est la liberté, c'est un concept divin non-tyrannique !"

Dans la foulée de son enthousiasme, il se lève et enfile une redingote marron réhausée de taches vert bouteille ainsi qu'un béret à plume orange. Et le Moineau Hardi Mardoukian m'invite crânement à aller goûter un verre de liqueur de Pivert.

Anastasia M'Balo

KILLGORE DICK REAPPARAIT !

Jerzy Von Vern, notre fougueux chroniqueur, était présent à une soirée peu ordinaire sur Palidor.

La fête de *Miguelito Lovelace* était parfaitement réussie comme toujours et le maitre de cérémonie semblait particulièrement en forme. Il faut dire qu'il a toutes les raisons d'être satisfait. L'enregistrement holo de l'ensemble de ses oeuvres, intitulé "Lovelace : perversion baroque et décadence ambiante", se vend comme des Shabratins aphrodisiaques lors de la saison du rut sur Yxtel 69 et sa cote auprès du tout-*Palidor* et même dans l'Oecumène est à son zénith.

Alors que j'étais occupé à raconter ma récente mésaventure sur *Consolation* avec les *Joyeux Drilles* (cf Cosmo' n° 5) à *La Jacinthe l'Hymen*, Miguelito nous demanda de faire silence. Il était monté sur son *Bolchoïchord*, cet instrument extraordinaire de son invention qui n'est en fait qu'une scène qui enregistre les variations de masse et les transcrit en musique. Il annonca : "Elégiade Grotesque" et, seulement vêtu d'une courte tunique blanche serrée à la taille, de sandalettes montantes et d'une couronne de lauriers qui ceignait sa tête disproportionnée, commenca à danser, à s'agiter plutôt, tirant de son instrument une polyphonie de sons discordants en harmonie absolue avec sa gestuelle disgracieuse de nain. Soudainement un des murs à l'opposé de la grande salle de réception émit un craquement puis se fissura et s'effondra dans un fracas épouvantable. Plusieurs invités qui étaient restés de ce côté (c'était le buffet) furent enfouis sous les décombres, dont le gros *Hannibal San*, le célèbre critique.

Tout le monde se figea sur place. Alors apparut, vêtu d'une chemise rouge à jabots et d'un pantalon de cuir noir moulant, guidant d'une main gantée d'une mitaine une plate-forme antigrav et tenant de l'autre un Fulgur, celui que personne ne s'attendait à voir ici, un revenant : *Killgore Dick*. Killgore se précipita en avant vers Miguelito Lovelace. Le connaissant bien et voulant éclaircir le mystère de sa disparition, je me permis de l'appeler et levai les bras dans sa direction. Il dut croire à une attaque car il fit feu dans notre direction. Le *Rezvanien* à pédoncules dorés qui se tenait à mes côtés, un spécimen fort rare vu l'extrème lenteur du cycle de reproduction chez cette race, émit un hoquet puis se liquéfia sur place. La Jacinthe se jeta à mon cou et me mordilla l'oreille en murmurant : "Oh ! que c'est excitant !"



A partir de ce moment je dois avouer ne pas avoir suivi les événements avec toute l'attention qu'on peut attendre d'un correspondant de Cosmopolis. On a beau être journaliste on n'en est pas moins homme. Je suis tout de même parvenu à reconstituer les faits.

Killgore se précipite donc vers Miguelito en lâchant quelques coups de Fulgur un peu au hasard dans la salle. Son intention est apparemment d'assassiner le pauvre Lovelace qui en cette occasion réagit à une vitesse stupéfiante : il saute à bas du bolchoïchord et plonge dans la forêt de jambes de ses invités. Dans la confusion qui s'ensuit aussi bien Miguelito que Killgore Dick réussissent à s'éclipser.



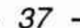
Cet incident qui anime un rien la vie artistique et mondaine de Palidor comporte cependant de nombreux aspects troublants. Tout d'abord qu'en est-il de Killgore Dick ? On se souvient que ce grand musicien, le maitre du vibrochord, avait disparu dans des circonstances inexpliquées il y a de cela cinq mois (cf Cosmo' n° 1). Au cours de l'enquête que j'avais mené, j'avais découvert comme seul indice dans son studio dévasté une main cybernétique partiellement fondue. Or Killgore réapparait aujourd'hui, alors que toutes les recherches pour le retrouver avaient été vaines, armé d'un Fulgur, dont la possession et le maniement sont strictement interdits et qu'il est terriblement ardu de se procurer, même par des fillières "parallèles". Peut-on rapprocher ce fait de l'attaque qui eut lieu voici un mois d'un dépôt d'armes important du CRIC qui contenait sûrement - il est raisonnable de le croire - des Fulgurs ?

Et que vient faire Miguelito Lovelace dans cette affaire ? Il est de notoriété publique qu'il est le principal rival de Killgore Dick et que les deux hommes ne s'aiment guère. Intrigué, j'ai effectué quelques recherches sur le nain et je me suis aperçu que nous ne savions strictement rien de son passé. Il est apparu sur la scène publique de Palidor deux ans après Dick avec le succès que nous savons. Or depuis une semaine que ces événements ont eu lieu, il a lui aussi disparu.

Nul doute que toute cette affaire recèle un mystère passionnant et que ces deux personnages ont une ou des personnalités plus "étoffées" qu'il n'y parait... mais n'est-ce pas normal pour de grands artistes ?

Jerzy Von Vern





les en-cas de GRAAL :

LE PICK-POCKET

Dans la série GRAAL vous aide, votre magazine favori vous offre ce mois-ci la première d'une série d'Aides de jeu : Destiné à aider les meneurs de jeu (MJ) pris au dépourvu par des joueurs trop entreprenants, cet En-Cas devrait vous permettre de résoudre certaines situations typiques. Et cela, sans truffer la conversation de Euh, Ben, Attends... et autres symptomes de paralysie vocale.
A inclure dans votre scénario amoureusement travaillé, il évitera le sabotage de la part des méchants PJ ; du genre de ceux qui tiennent à tout prix à convertir des infidèles, à piquer la bourse d'un passant, à négocier un achat, à construire des pièges sophistiqués et autres improvisations de même tonneau.
Comprenons-nous bien ! L'En-Cas n'est pas destiné à supprimer ce qui fait d'un jeu de rôle un JdR : le role- playing ! (en français dans le texte !). Il est là pour vous aider à ne pas ralentir la partie ou une action.



MODE D'EMPLOI
Comme il est notoire que les pratiquants de jeu de rôle ont un quotient intellectuel supérieur, vu la quantité incroyable de règles à ingurgiter, ça va être court.
Vous choisissez parmi les introductions proposées celle qui colle le mieux à l'environnement des P.J. et vous la présentez au trouble-fête. Selon les actions qu'il entreprend, vous sélectionnez le résultat adéquat. Une fois la situation bien en main, vous trouvez la conséquence finale qui vous convient le mieux. Et hop, une passe magique, une pincée de poudre de perlimpimpin et vous voilà revenu à votre scénario original.
Pas besoin d'un dessin, vous aurez compris l'utilité de l'En-Cas : pas de perte de temps, pas de cassure dans le rythme, vous devenez le petit génie de l'improvisation et tous vos joueurs ne vous en aimeront que plus. Ca va les chevilles ?

INTRODUCTION
La situation de départ est la suivante : alors que les aventuriers sont en plein milieu d'une aventure passionnante, voilà-t'y-pas que le voleur de la bande se met en tête de soulager un bourgeois de sa bourse bien garnie.

INTRO N° 1 : Dans la salle principale d'une **auberge**, un bourgeois semble mieux habillé que les autres clients. Sa bourse à l'air bien garnie et pend à sa ceinture. Une femme est assise en face de lui et l'écoute avec attention. Accoudé au comptoir, un jeune homme observe le couple. Il est assez discret et le P.J. ne l'a pas remarqué.

INTRO N° 2 : Dans la **rue** où se trouve le P.J., un bourgeois et son épouse déambulent. La rue est animée mais malgré tout, le coup semble faisable. De toutes façon, sa bourse semble trop pleine pour l'ignorer. Non loin de là, un jeune garçon (environ 17 à 18 ans) observe la bourgeoise grâce au reflet dans une vitrine. Le P.J. ne l'a pas vu car il se confond avec n'importe quel passant.

INTRO N° 3 : Dans le salon d'une **maison**, le P.J. attend quelque chose (qui dépend de la raison de sa présence). Le mobilier est beau et les bibelots semblent avoir de la valeur (chandelier en argent, vase précieux, statuette, tableau, collection de médailles...) Dans la pièce voisine, un jeune homme, habillé en laquais, surveille la pièce par un trou spécialement aménagé dans la cloison. Le P.J. entend les pas des propriétaires se rapprocher. Il a environ une minute pour agir. Ici le jet de pick-pocket représente la chance qu'a le propriétaire des lieux de constater la disparition d'un bibelot à son entrée dans la pièce. Vous pouvez mettre un malus au pourcentage du voleur selon ce qu'il vole : une petite médaille ou un tableau de 150 x 180 cm par exemple.

INTRO N° 4 : Sur un **navire** en haute mer, un marchant est accoudé au bastingage. Sa bourse bat son flanc au rythme de la houle. L'équipage vaque à ses occupations sauf un jeune garçon qui taille un bout de bois, assis sur une caisse. Il observe le marchand à la dérobée. Bien sûr, le P.J. ne lui prête pas attention.
N.B. Il est stupide de commettre un vol sur un navire dont on ne peut s'échapper ; tenez-en compte pour la suite.

INTRO N° 5 : Sur la place du **marché** d'un bourg, un notable discute avec un artisan. Sa bourse est vraiment trop tentante. L'épouse ou la maîtresse du notable admire la marchandise. La foule est assez clairsemée et le P.J. n'a pas remarqué un jeune homme qui regarde le couple de notables.

ACTION

Tirez le pickpocket du P.J. Notez la réussite ou l'échec et choisissez le RESULTAT. Vous pouvez aussi tirer un autre Pickpocket par rapport au jeune homme. Cela vous aidera pour choisir sa réaction parmi celles proposées.

Pickpocket réussi

RESULTAT N° 1 : une fois éloigné, le P.J. examine son butin : la bourse contient 10 P.O, 9 P.A, 8 P.C, 10 P.B (en or, argent, cuivre et bronze.) ainsi qu'une gemme d'une valeur approximative de 1 000 P.O.

RESULTAT N° 2 : Le voleur a réussi à dérober un écrin contenant une grosse pierre précieuse. Hélas, celle-ci est fausse et ne vaut que 5 P.O. Mais il est toujours possible de la refiler à quelqu'un d'autre; elle semble valoir 2000 P.O. (c'est beau le rêve !)

RESULTAT N° 3 : Dans la bourse, il y a l'équivalent de 25 P.O. en monnaie totalement étrangère au voleur (pièces en étoiles, cubiques, triangulaires...) De plus, elles sont gravées de symboles incompréhensibles. Seul vous, le MJ, pouvez dire d'où elles viennent.



RESULTAT N° 4 : Le P.J. a récupéré 3 PO ainsi qu'un jeu de dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Et une petite statuette de 25 mm en plomb-étain peinte, représentant le P.J. (Bizarre, vous ne trouvez pas ?!) Suggestion : ce qui arrive à la statuette arrive au P.J. (Horrible, vous ne trouvez pas ?)

RESULTAT N° 5 : En plus de 1d10 pièces d'or, il y a ce qui pourrait bien être un plan menant à un trésor. Dans le coin gauche, une tâche brune (du sang ?) témoigne de la valeur de ce document.
Mais c'est peut-être une tâche de café, allez savoir !

RESULTAT N° 6 : Dans la bourse, le P.J. a la surprise de trouver 2 P.O ainsi qu'un flacon rempli d'eau (Sweet Water en fait.) Une autre petite bourse de cuir contient une dizaine de graines inconnues.
Si on arrose une graine avec le liquide du flacon (une goutte suffit) un saule pleureur poussera en quelques secondes.
N.B. Attention, si la bourse tombe par terre, le bourgeois et le P.J risquent de se trouver dans un charmant petit bosquet de saules pleureurs.

Notez bien le contenu de la bourse ou ce qu'a pu dérober le P.J. Vous pourrez en avoir besoin pour les résultats suivants.

Pickpocket raté

RESULTAT N° 7 : Le bourgeois hurle au voleur. Mais les éventuels témoins, devant l'air déterminé du PJ préfèrent ne pas intervenir. Le PJ peut s'enfuir mais sans la bourse.

RESULTAT N° 8 : Le bourgeois hurle au voleur et ajoute :
"50 pièces d'or à qui me ramènera sa tête !".
Les éventuels témoins se jettent aux trousses du P.J. Celui-ci ferait mieux de fuir et de se faire oublier. Sans la bourse, évidemment.
N.B. : Dans les jours qui suivent, on pourra découvrir au fond de ruelles sombres quelques cadavres sans tête. (50 P.O. c'est 50 P.O.!)

RESULTAT N° 9: Le bourgeois saisit la main du P.J et lui glisse à l'oreille : "Ta bourse ou je hurle !". Au P.J. de choisir. S'il donne sa bourse, aucun problème. Sinon voir résultat n° 8.



RESULTAT N° 10 : Un témoin a vu la tentative de vol et il se jette au secours du bourgeois. Hélas ce dernier croit à un complice du voleur et commence à se battre avec son sauveteur. D'autres témoins croient la même chose et le pauvre type est submergé par la foule. Le P.J peut s'enfuir mais il n'a que 20% de chances de récupérer la bourse dans la confusion.

RESULTAT N° 11 : La victime s'accroche désespérément à sa bourse. A force d'être tiraillé, le cuir finit par se rompre et le contenu se répand sur le sol. Les gens autour, attirés par la rixe, se retrouvent à quatre pattes.
N.B. Attention aux objets fragiles qui peuvent être dans la bourse.

RESULTAT N° 12 : Le bourgeois sort une dague (5% d'être magique) et essaye de "planter" le P.J. Un combat s'ensuit, interrompu par la milice au bout de 1d6 minutes.

RESULTAT N° 13 : SILENCE DE MORT. Le bourgeois est en fait le maître de la guilde locale des voleurs (ou des assassins pour rire un peu plus !). il saisit la main du voleur (P.J) et... Déterminez sa réaction. Selon le résultat, le P.J a de gros gros problèmes ou il est embauché (de force) dans la Guilde.

RESULTAT N° 14 : Le bourgeois ne fait rien pour empêcher le P.J. de s'enfuir avec la bourse. Mais au bout de quelques mètres de fuite, elle lui échappe des mains. Elle est en fait attachée par une chaînette (fine et solide bien sûr !) à la ceinture du bourgeois.

REACTIONS DU JEUNE HOMME

S'il a vu quelque chose seulement. Sinon il n'intervient pas.
REACTION N°1 : Le jeune homme est membre de la Guilde des Voleurs. Il ne dit rien mais suit le P.J. Plus tard, il prend contact avec lui et le félicite. Mais il lui réclame aussi la Taxe des Indépendants (de 5 à 30% du butin ; voir contenu de la bourse plus haut).

REACTION N° 2 : Le jeune homme est le fils de la victime. Il accourt à l'aide en criant "au voleur !" à pleins poumons.



REACTION N° 3 : Il y a quelques jours, le bourgeois a prêté une somme d'argent au jeune homme. Comme ce dernier a vu le voleur, il va lui proposer de désigner le P.J. contre annulation de sa dette (10 P.O). Comparez la dette et le contenu de la bourse pour la décision du bourgeois.

REACTION N° 4 : Comme en 1, le jeune homme est membre de la Guilde. Après le vol, il suit le P.J. puis, après avoir repérer son point de chute, il va prévenir la Guilde de la présence en ville d'un franc-tireur non-inscrit.

REACTION N° 5 : La femme du bourgeois a un amant : le jeune homme. Celui-ci est très content de ce qui arrive au mari. Aussi, il ne dit rien à personne et continue à dévorer des yeux sa maîtresse.

REACTION N° 6 : Le bourgeois est un escroc qui a ruiné le père du jeune homme il y a un an. En voyant le vol, il ne dit rien et quand la milice arrive, il crie "Il est parti par là, c'est un grand chauve !" en indiquant la direction contraire a celle qu'à prise le P.J.
N.B. Si le PJ est un grand chauve, le jeune homme parlera d'un petit barbu.

REACTION N° 7 : Le jeune homme est le garde du corps du bourgeois. Dès que le vol intervient, il suit le P.J et essaye de l'assommer pour récupérer la bourse. Il ne veut pas tuer le P.J et ne veut pas faire un scandale public. Son maître désirant, pour des raisons qui lui sont propres, rester le plus discret possible.

REACTION N° 8 : Pendant le vol, le jeune homme court prévenir la plus proche patrouille de miliciens. Il leur fait une description assez précise du P.J et ensemble, ils reviennent sur le lieu du vol. Si le P.J. est encore dans le coin au bout de 1d8 minutes, il se heurtera à la milice. Sinon pas de problèmes ; mais si pus tard le P.J croise une patrouille, il y a une chance que ce soit la même.

LES CONSEQUENCES

Une fois le vol effectué et le résultat appliqué, le P.J doit se sentir tranquille. Mais "voler c'est pas beau" (air connu) alors, il reste encore à gérer la conséquence finale de cette vilaine action. Choisissez-la en fonction de ce qui est arrivé ou de votre "feeling".

CONSEQUENCE N° 1 : Arrêté par la foule qui le traîne et qui l'entraîne (autre air connu), le PJ est remis aux autorités. Il est relâché au bout de deux jours grâce à la caution morale d'un ami influent. Ah ! la corruption...

CONSEQUENCE N° 2 : Après une brève bagarre, les compagnons du P.J arrivent à la rescousse et font fuir la foule. Laissant le P.J avec quelques bleus.

CONSEQUENCE N° 3 : Arrêté et jugé en quelques heures (le bourgeois est rancunier et a des relations), le P.J. subit la peine réservée aux voleurs : la main tranchée.

CONSEQUENCE N° 4 : Après avoir quitté le lieu du vol, le P.J. retrouve ses compagnons. C'est alors que la milice leur tombe dessus.

CONSEQUENCE N° 5 : La guilde des voleurs locale envoie un émissaire auprès du P.J. (d'une puissance équivalente à celui-ci). Cet "ambassadeur" lui tient à peu près ce langage : "Tu pars ou tu meurs!" ou " tu payes 30% de ton butin ou tu meurs !" ou encore "bienvenu à notre nouveau collègue !... Comment, non ? Mais tu n'as pas le choix mon bonhomme !".

CONSEQUENCE N° 6 : Le quartier du P.J est bouclé, la milice a le signalement du voleur et elle fouille maison par maison. Le P.J. n'a pas beaucoup de temps pour s'enfuir. Prévoyez cependant une échappatoire pour lui ; par exemple l'aubergiste qui, si on le paye grassement, ouvre un passage qui mène aux égouts.

CONSEQUENCE N° 7 : Rien n'arrive immédiatement mais un peu plus tard, le bourgeois qui a été volé se trouve être un PNJ important dans votre scénario. (DUR !)

CONCLUSION

Voilà, j'espère que vous pourrez vous débrouiller avec ça. J'ai volontairement omis pleins de détails mais je vous fait confiance pour combler les vides. Vous pouvez aussi changer les professions, les sexes et les âges. Après tout, cet En-Cas est là pour aider, non pour brider les joueurs. De plus, la magie en est absente pour des raisons de simplification mais vous pouvez l'ajouter si le coeur vous en dit. Vous constaterez aussi que certaines conséquences sont incompatibles avec certains résultats et que certains résultats ne peuvent aller avec certaines introductions. Alors évitez les bavures et faites preuve de bon sens.
Une dernière chose : pour les joueurs non-meneurs de jeu qui auraient lu tout ceci, c'est dommage pour vous car votre MJ peut en tirer 3920 tentatives de vol différentes.
A bientôt avec *La Conversion des Infidèles.*

Bruno Ligonie





Ce scénario duo (un Maitre de Jeu et un Joueur) est prévu pour être joué avec les règles d'AD&D, de Légendes de la Table Ronde ou RuneQuest. Vous pouvez jouer l'un de vos personnages ou bien incarner Hurligan, l'aventurier pré-tiré décrit plus loin.

LES HEROS SONT TOUJOURS SEULS...

C'est une affaire entendue : Les relations entre joueurs contribuent pour une bonne part à animer la partie. Mais nous aimons aussi que le Maître de jeu nous prenne à part et s'occupe exclusivement de nous.
Voici pourquoi Graal propose à ses lecteurs une série d'aventures duo pour un joueur et un Maître de jeu. Ces modules sont adaptés à trois systèmes différents : AD&D, RuneQuest et la Table Ronde. Si n'importe quel personnage peut les vivre, nous vous recommandons vivement Hurligan, dont les caractéristiques figurent en encadré.
Hurligan est un fils de bonne famille qui a connu bien des vissicitudes et se trouve actuellement privé de son titre et de sa fortune. Mais il est adroit, rusé, et ne se laisse pas facilement abattre par l'adversité !
La Dernière Chance, paru dans Graal n° 3 oppose Hurligan aux assassins de la Guilde de Strân. La confrontation ne tourne pas à son avantage et notre héros doit fuir la ville sur un vaisseau commandé par un capitaine d'une rare incompétence.
Un homme sur un radeau, paru dans Graal n° 4, débute par le naufrage du navire. Hurligan dérive sur une embarcation de fortune jusqu'aux solitudes de l'Océan sans Rivage. Il connait les affres de la faim et de la soif. Après quelques démêlés avec un pélican noir, et une brève escale sur le ventre du géant Mangou, Hurligan finit par aborder sur une île hospitalière. Affaibli par ces épreuves, il passe un mois dans un sommeil comateux, entrecoupé de brèves périodes de lucidité. Nous le retrouvons dans ce numéro de Graal pour un nouvel épisode de ses aventures.

NAUFRAGE AU PARADIS

A la suite d'un naufrage, le PJ a été recueilli par les indigènes de l'île Tonga-Tonga. Il a la chance d'être soigné par la belle Shu Su, qui le nourrit de purée de fruit et de lait de coco jusqu'à son complet rétablissement.
Le scénario commence au moment où le personnage fait ses premiers pas hors de la hutte de sa protectrice et découvre son nouvel environnement.
Tonga-Tonga est un petit paradis : l'île est entourée d'un récif de corail que les requins ne franchissent jamais. Elle jouit d'un climat idéal, ses forêts offrent une grande variété de fruits et on n'y trouve ni carnassiers, ni serpents venimeux.
Trois pics verdoyants s'élèvent à l'est de l'île. De leurs sommets, on découvre un plateau situé plus au nord et en contrebas. Il est défendu par de hautes falaises du côté de la terre, mais s'incline en pente douce vers la mer. Les indigènes en ignorent l'existence car ils s'éloignent rarement de leur village. Ils préfèrent rester allongés devant leur hutte et contempler les jeux de lumière sur les eaux calmes du lagon.
Les habitants de Tonga-Tonga ne connaissent ni la maladie, ni la souffrance. Ils ignorent le sens des mots "vol", "meurtre", "travail", "effort", "devoir". Comme ils n'éprouvent pas le besoin de faire des projets ni d'évoquer leurs souvenirs, ils emploient rarement le futur et le passé.
Pour se nourrir, il suffit aux indigènes de cueillir des fruits ou de traire les vaches sauvages qui paissent dans les clairières. Elles se laissent approcher sans crainte car les indigènes ne chassent pas.
L'arrivée du PJ va détruire cet équilibre idyllique. Venu du monde extérieur, il apporte avec lui les germes de la destruction, de la discorde et de la mort. Dans un premier temps, les indigènes ne s'en aperçoivent pas. Ils accueillent chaleureusement le personnage, et adoptent avec enthousiasme toutes les innovations qu'il propose.

LE VILLAGE

(les numéros renvoient au plan)
1 - *Hutte de Shu Su*, la belle indigène qui a soigné le PJ. En le voyant s'éloigner de sa case et parler à d'autres filles, elle découvre un sentiment nouveau : la jalousie. Le PJ devra subir des scènes de plus en pus violentes.
2 - *Champ de tir à l'arc* : les indigènes ne visent pas de cibles mais cherchent à tirer le plus loin possible. Leurs flèches sont de simples baguettes de bois sans empennage. Le PJ est invité à participer à un concours. S'il a l'idée d'empenner ses flèches, il le remporte haut la main. Les villageois imitent aussitôt son exemple ; ils se trouveront en possession d'armes redoutables quand les premières disputes éclateront.
3 - *Hutte de Manaké*, le musicien. Manaké ne sait pas jouer de musique rythmée : il interprète des mélodies langoureuses devant un public mollement allongé sur l'herbe. Manaké insiste pour que le PJ chante un air de son pays. Même si le PJ ne connait rien à la musique, les indigènes lui font un triomphe : ce succès s'explique par le rythme que l'étranger met dans sa chanson. Manaké ne pardonnera ja-

mais au PJ de l'avoir humilié et se vengera à la première occasion.

4 - *L'arbre sacré* : il porte dans ses branches une cabane où est conservé le trésor du village : un coffre de marin renfermant deux poignards, une épée, un jeu de dé et de vieux vêtements. Les indigènes aimeraient savoir à quoi servent ces objets. Ils en offrent un au PJ s'il satisfait leur curiosité. Mais si le personnage leur demande d'où vient le coffre, ils haussent les épaules avec indifférence : "De la mer, sans doute !". Le PJ n'en tirera rien de plus.

5 - *Hutte d'Othlum*. Elle est entourée d'orangers, de manguiers, de pamplemoussiers, et autres arbres aux fruits savoureux. Othlum presse leurs jus pour faire un mélange qu'il sert aux villageois pendant les fêtes. Il demande au PJ de l'aider à jeter une callebasse dont le jus s'est gâté. A l'odeur qui s'en dégage, le PJ reconnait un alcool de première qualité. S'il le goûte, Othlum l'imite et trouve le breuvage excellent. Il invite tout le village et la journée s'achève en beuverie.

Si le PJ a expliqué aux indigènes l'usage des objets du coffre, ils se lancent dans une partie de dé, qui dégénère en rixe.

6 - *Hutte de Telno* : Telno voudrait empêcher les vaches sauvages de venir brouter ses massifs de fleurs. Si le PJ lui conseille d'élever un mur, il se met au travail avec ardeur. Bientôt, chaque villageois veut construire son enclos. On se dispute au sujet des limites et l'arbitrage du PJ est sollicité. Ce dernier aura beau faire, il ne pourra que retarder l'instant où les indigènes en viendront aux mains.

7 - *Arbre à fer déraciné* : Les villageois ont oublié dans quelles circonstances il est tombé. Ils ignorent également qui habitait la hute abandonnée qui se dresse non loin de là.

- *Cabane d'Huan Sua* : à l'écart du village vit une femme nommée Han Sua. Si le PJ longe le rivage vers l'est, il la trouvera occupée à chasser les crabes avec un bâton pointu. C'est la première fois qu'il voit ce genre d'outils entre les mains d'un indigène. Han Sua n'est pas très intelligente, mais elle seule peut apprendre au PJ l'histoire d'un naufragé qui l'a précédé sur l'île. Si le personnage la met en confiance, elle lui dit spontanément : "Hier, un homme comme toi est au village avec moi. Il m'apprend à tailler le bâton pour la chasse au crabe".

Hier, cela peut signifier la veille ou cinq ans auparavant... le PJ n'a aucun moyen de le savoir mais il peut apprendre d'autres détails : L'homme dont parle Han Sua est un naufragé qu'elle a recueilli et soigné. A peine rétabli, le malheureux a été emporté par "un homme brillant venu de par là" (elle montre le nord d'un geste vague). Le naufragé s'est réfugié au sommet d'un arbre à fer, mais "l'homme brillant", qui est très grand, très fort, a déraciné l'arbre puis s'en est allé avec sa victime sous le bras.

Restée seule, Han Sua a quitté le village, "car elle n'est plus comme les autres depuis qu"elle a connu le naufragé ; elle aime percer la carapace des crabes et fouiller leur chair molle avec son bâton pointu"

Cet "homme brillant qui marche avec le bruit de pince de crabe" (un cliquetis métallique) est un golem d'acier. Il a pour mission de capturer les intrus qui perturbent l'équilibre de l'île. Nous verrons plus loin où il demeure, et pourquoi il ne s'est pas encore manifesté pour neutraliser le PJ.

Quant aux villageois, ils ont complètement oublié le naufragé, la venue du Golem, et jusqu'à l'existence d'Han Sua.

LA MORT EN MARCHE

Un personnage entreprenant songera vite à quitter le village pour explorer l'île. Mais s'il s'éloigne plus d'une heure, les indigènes partent à sa recherche pour le supplier de revenir : il se produit des événements graves et le PJ semble être le seul homme capable d'y faire face.

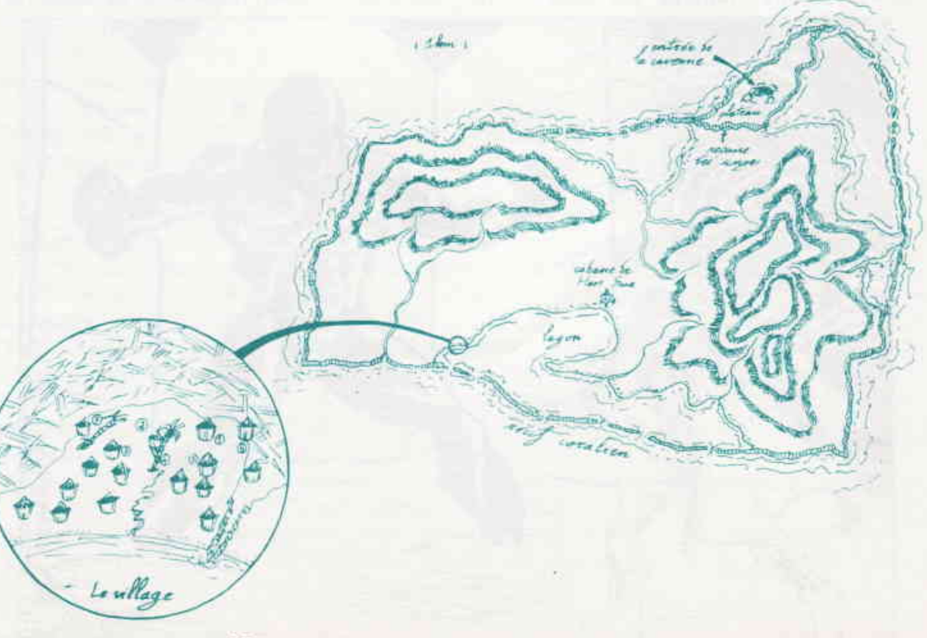
Pour la première fois dans l'histoire de l'île, un indigène est mort avant le terme de son âge. Le PJ en est responsable, même s'il ne le sait pas. Si par extraordinaire il n'a provoqué, directement ou indirectement, ni meurtre, ni accident mortel, la catastrophe se produit cependant car le personnage a introduit sur l'île le virus de la grippe. Les indigènes sont très vulnérables à la maladie : deux jours après le début du scénario, un villageois se met à tousser, grelotter, et meurt au bout d'un D20 heures d'agonie. Si le personnage ne pense pas à isoler les malades, l'épidémie emporte le tiers de la population en quelques jours.

Dès la première mort et quelle qu'en soit la cause (maladie, meurtre ou accident), de violents conflits éclatent. Les villageois se disputent la hutte et les possessions du défunt. Ils se divisent en factions rivales, la plus nombreuse demandant au PJ de se mettre à sa tête.



Le personnage peut facilement éliminer ses adversaires : il lui suffit d'apprendre à ses partisans à fabriquer des épieux, gourdins et boucliers. C'est après avoir pris le pouvoir qu'il affronte de réelles difficultés : le climat de l'île se dégrade, la faune et la flore dégénèrent. Des pluies torrentielles s'abattent sur le village. Les troncs d'arbres se boursouflent, les fruits prennent des couleurs malsaines et empoisonnent ceux qui les mangent. Les vaches sauvages s'enfuient dès qu'on les approche. Il n'est pas question de pêcher, car le lagon est envahi par des requins et des murènes.

Pendant ce temps, vols et meurtres se multiplient au village. Pour maintenir un semblant d'ordre, le PJ doit châtier durement les coupables. Sa popularité en souffre. Les indigènes regrettent le temps passé et admettent progressivement l'idée que l'étranger est responsable de tous leurs maux. Quelques insolences, quelques conversations



brusquement interrompues doivent faire comprendre au PJ qu'une sédition se prépare. Il lui faut quitter précipitamment le village pour ne pas être assassiné. Les indigènes lui donnent la chasse, mais le bruit de leurs disputes annonce leur approche. De plus, la poursuite s'interrompt à la tombée de la nuit, car avec les premiers crimes est venu la crainte des fantômes et de l'obscurité.



Shu Su, elle, ne se laisse pas arrêter par les ténèbres et part seule à la recherche du personnage.
Elle se souvient avec nostalgie du temps où elle le soignait. Pour que reviennent ces jours heureux, elle essaiera de le blesser gravement : en le faisant tomber dans un ravin, par exemple, ou en lui brisant les jambes d'un coup de bâton bien appliqué.

La dégénérescence de la forêt est causée par la présence du personnage sur l'île. Dès le troisième jour du scénario, les hautes fûtaies se sont changées en jungle impénétrable. Des lézards atteints de gigantisme se vautrent dans les fondrières. Les vaches sauvages, harcelées par les taons, chargent le personnage sans être provoquées. Celui-ci doit se réfugier dans les arbres où le guettent d'autres dangers : les opossums qui jouaient dans les branches sont devenus de féroces carnassiers aussi gros que des léopards.
La seule zone épargnée par le mal est la presqu'île nord où s'élève le plateau. Le PJ peut y accéder par deux chemins :
- La mer : impossible de traverser à la nage, la mer est infestée de requins. Le personnage doit mettre à l'eau un tronc d'arbre déraciné et pagayer vers la presqu'île.
- Une falaise haute de soixante mètres: le PJ a deux chances sur trois d'être repéré par une tribu de singes carnivores qui ont établi leur repaire sur une corniche.
Ces primates n'hésitent pas à s'éloigner de la falaise pour chasser sur tout le territoire de l'île. Si au bout d'un D8 heures, le personnage n'a toujours pas trouvé le plateau, il est attaqué par un singe. La bête pousse des hurlements rauques pour appeler ses congénères. Après une brève poursuite, le PJ est capturé vivant et emmené sur la corniche pour y être dévoré.
Le festin va commencer quand l'influence néfaste du PJ pousse les singes à se disputer pour savoir qui arrachera le premier morceau. Laissé sans surveillance, le personnage peut gravir les dix mètres de paroi qui le séparent du plateau. Les singes ne l'y suivront pas.

LE PLATEAU

Le plateau est couvert d'un tapis de gazon ras qui s'enfonce sous le pied. Aucune bête féroce n'est en vue. Le PJ reprend ses esprits et s'avance prudemment vers une faille qui s'ouvre dans le sol comme une plaie béante. Il pénètre dans une vaste caverne. Douze miroirs sont accrochés sur la paroi de gauche. Au centre est installée une étrange machine : un cristal rougeâtre de forme octaédrique repose dans une cuve de cristal remplie au tiers d'un liquide translucide. Un entrelac de fils dorés, argentés et cuivrés relie la cuve à deux blocs hérissés de tiges et à une petite armoire de bois vernis.
Le PJ se trouve en face de la plus belle réalisation du magicien *Faldelune* : Une machine destinée à préserver Tonga-Tonga du mal et à assurer à ses habitants un bonheur sans mélange.
Mais Faldelune est mort de vieillesse dans son lointain manoir, et la machine





s'est arrêtée faute d'entretien.
En ouvrant l'armoire, le PJ aperçoit deux leviers, un volant et un curseur, les leviers et le curseur sont bloqués. Si le PJ tourne le volant, le niveau du liquide monte dans la cuve, le cristal se met à flamboyer, les douze miroirs s'éclairent et semblent s'ouvrir comme des fenêtres donnant sur différentes parties de l'île : jungle, repère des singes, village...
La machine de Faldelune vient de se mettre en marche.



Dès lors, leviers et curseur peuvent être actionnés.
- Si le PJ abaisse le levier de gauche, un pan de paroi bascule au fond de la caverne, révélant un escalier qui s'enfonce sous le plateau.
- Le levier de droite ouvre une alcôve où repose un golem d'acier, créature terrifiante, haute de trois mètres, capable de sectionner un pilier de granit entre ses machoires. Mais le monstre reste inerte aussi longtemps que le curseur n'est pas poussé au troisième cran.
- Le curseur règle le niveau d'activité de la machine. Il peut être déplacé de trois crans vers la gauche à partir de la position "repos".
1° cran : les nuages se dissipent et le soleil brille sur l'île.
2° cran : les requins fuient vers le large, les animaux et la végétation reprennent leur aspect normal.
3° cran : le calme revient dans le village dévasté. Les survivants, hagards, semblent s'éveiller d'un mauvais rêve. Mais pour les PJ, le cauchemard commence : cette position du curseur commande également l'élimination des éléments pertubateurs, à savoir le naufragé.
Le golem d'acier s'éveille (si la porte de son alcôve est fermée, il la défonce) et marche vers le personnage pour le réduire en chair à pâté.
Si le levier de gauche est abaissé, le PJ peut s'enfuir par l'escalier qui conduit vers un port souterrain. Un vaisseau d'acajou massif y est ancré. Deux roues à aubes en forme de cage flanquent le château arrière ; chacune renferme un gnome aquatique à la peau squameuse et frippée. Ils accueillent le PJ avec de joyeux : "Bonjour capitaine! larguons les amarres ! nous sommes pleins d'enthousiasme et de vigueur !"
Les gnomes se mettent à galoper dans leurs cages, entrainant les pales des

roues à aubes qui propulsent le vaisseau. Le navire suit un tunnel et débouche sur l'océan. Mais à un kilomètre de la côte, les deux "moteurs" s'arrêtent brutalement : le syndicat des gnomes du navire vient de décréter la grève illimitée. Ils revendiquent double ration de merluche (jus de poisson coupé à l'alcool de bois, très prisé par les gnomes aquatiques), ainsi qu'une pause toutes les heures et l'ouverture de leurs cages. Pendant ce temps, le vaisseau dérive en direction du récif. les gnomes ne craignent pas le naufrage car ils peuvent vivre sous l'eau.
Ils espèrent que le PJ cèdera au chantage et les délivrera ; alors, ils bondiront sur lui pour l'enfermer à leur place. Mais en fouillant le navire, le personnage trouvera un instrument conçu pour mater les gnomes indisciplinés : un aiguillon effilé long de trois mètres.
Le vaisseau reprend sa course vers le soleil couchant. Tandis que les gnomes peinent à la tâche, notre héros guide la course du navire, une main négligement posée sur la barre.

Alexis Lang
Philippe Alliot



LES PNJ

AD&D

Indigènes : CA : 7 (adresse : 17) ; PTCA0 : 20 PV : 8
Singes carnivores : CA : 6 PTCA0 : 15 ATT : 1-4/1-4/1-8 PV : 30
Golem d'acier : CA : -2 PTCA0 : 7 ATT : 4-40 PV : 80
Note : pour les besoins du scénario on admet que le golem peut être blessé par n'importe quel type d'arme. En compensation on fait passer sa CA de 3 à -2.

LA TABLE RONDE

Indigènes : Ph : 8 Ps : 8 Fat : 24 score de 8 pour chaque don sauf la foi qui est nulle.
Singes carnivores : Ph : 12 Ps : 3 Fat : 27 crocs (20) Att : 2av Dom : mr escalade (20)
Golem d'acier : Fat : 40 Protection : 7 Att : 1ap Dom : 3mr poings (15) machoire (17)

RUNEQUEST

Indigènes : FOR : 12 CON : 11 TAI : 13 INT : 13 POU : 13 DEX : 17 APP : 11 PV : 12 FAT : 23 PM : 13
Singes carnivores : FOR : 7 CON : 11 TAI : 4 INT : 6 POU : 11 DEX : 17 PV : 8 FAT : 18 PM : 11 VIT : 4 Morsure : RA : 8 ; A : 50 ; dom : 1d8 scruter : 40 grimper : 85 esquive : 40 armure : 1 (fourrure)
Golem d'acier : INT : 10 POU : 15 DEX : 14 *Morsure* : RA : 9 ; A : 80 ; dom : 1d10+2d6 *Poing* : RA : 6 ; A : 70 ; dom : 3d6 armure : 8 pister : 35 Armure mécanique enchantée par *Animer le bronze*, sort possédé par un esprit de magie lié dans la tête.

HURLIGAN

AD&D Assassin 9° - Voleur 7° ; Align : CN ; PV : 40 ; F : 17 I : 15 S : 6 D : 18 C : 11 Ch : 14 pickpocket : 70% forcer les serrures : 67% trouver / désamorcer les pièges : 55% se déplacer en silence : 65% se cacher dans les ombres : 53% écouter : 25% escalader les murs : 94% décrypter : 35%
Table Ronde combat :5 magie : 0 artistique : 2 communication : 4 perception : 6 mécani- que : 4 nature : 1 foi : 0 physique : 10 psychique : 8 fatigue : 28 aura : 8 épée (18) armes de poing (19) agilité (17) escalade (12) pièges (14) nager (11) surprendre (9) musique (10) éloquence (12)
RuneQuest III F : 17 C : 11 T : 12 I : 17 P : 6 D : 18 A : 14
agilité (+10) : grimper : 84 ; esquive : 70 ; sauter : 63 ; nager : 50 *communication (+7)* : éloquence : 30 ; chanter : 20 *connaissance (+7)* : évaluer : 28 *discrétion (+10)* : se cacher : 43 ; dépl. sil. : 55 *manipulation (+19)* : dissimuler : 28 ; inventer : 48 ; passe-passe : 51 *perception (+6)* : écouter : 30 ; chercher : 48 ; scruter : 30 *armes (19-10)* : épée à 1 main : A : 45, P :35 dague : A : 60, P : 50 dague lancée : A : 50

Oyez, oyez braves gens, Hygolarth le marchand de voyages vous invite, pour quelques pièces d'or seulement, à un merveilleux voyage au pays d'Aramrok.
Aramrok, ses campagnes calmes et verdoyantes, ses plages de galets fins et l'eau claire du golfe de Oosk (garanti libre des glaces en cette saison) sera le lieu de moults spectacles et réjouissances comme les furieuses batailles entre les armées du pays et celles du comté voisin, la collecte des impôts (que vous suivrez en chariot confortable) et la pendaison des récalcitrants...
Logés dans une véritable citadelle, vous serez accueillis par le baron en personne qui vous fera goûter à la paisible et joyeuse ambiance créée par la solide amitié qui lie les sympathiques habitants. Vous pourrez assister aux curieuses cérémonies du temple d'Untamo et même (moyennant un modeste supplément) fumer les herbes sacrées ou participer aux interrogatoires des suspects dans la salle de torture...
N'hésitez plus bonnes gens, vous disposez bien d'une petite semaine et de quelque monnaie, alors offrez-vous le voyage dont vous avez rêvé et que vous méritez bien !





LE CHATEAU DE VOS REVES

Aramrok : une baronnie, un château et ses occupants décrits en détail. Vous pouvez utiliser cette aide de jeu où vous voulez, quand vous voulez dans votre monde.
Ceci n'est que la première partie : le mois prochain vous aurez droit à la fin de la description, à des idées d'aventures et aux caractéristiques.

LE CHATEAU D'ARAMROK

Aramrok, sentinelle du royaume

La baronnie d'*Aramrok* s'étend dans l'étroite plaine située entre les vertigineuses montagnes de l'est et *Serpent Gris*, ce fleuve large mais si tumultueux que la navigation y est impossible. La terre limoneuse y est très fertile et malgré sa petite surface, cette contrée est prospère dans ses campagnes comme sur la bande côtière.
Cette petite bande de terre constitue le seul débouché vers le golfe de *Oosk* (à 100 lieues au nord) pour les remuants voisins du comté de *Pratz*. La citadelle d'*Aramrok* est bâtie sur une petite île rocheuse de la *Nesle Grise*, un des affluents du fleuve, et commande le passage vers la mer.
Aramrok est donc stratégiquement capital pour la politique de blocus militaire contre le comté voisin décidée par le Duc-Régent du royaume de *Stuborgen*. La loyauté du seigneur de ces terres est primordiale pour que le plan réussisse.
Une compagnie Royale de 50 archers renforce d'ailleurs en permanence la garnison composée des 15 hommes du guet et des 20 mercenaires du Capitaine des Marches.

La citadelle, résidence des autorités

Le baron d'Aramrok a toute chose en son pouvoir, gens et biens cis sur les terres de son fief. A ce titre, il collecte les taxes pour son suzerain et pour lui même et rend la justice en nom et place du Duc-Régent ou en son nom propre suivant les accusations portées.
Les gens du guet, soldats chargés de la police et placés également sous son autorité, maintiennent l'ordre dans les terres où ils ont droit d'arrestation et forment la garnison permanente du château.
Ce même seigneur est le commandant militaire du pays et se doit d'entretenir ses propres troupes (des mercenaires recrutés par contrat de groupe annuel en l'occurence) et d'héberger et diriger les soldats placés sous sa banière, troupes régulières comme les Archers Royaux ou même mercenaires dépendants de l'autorité suprême du pays. Tous ces hommes sont casernés dans l'enceinte de la citadelle.
L'autorité ecclésiastique du culte dominant ou officiel y réside également. Le clerc qui a cette charge "guide" de ses conseils et augures l'autorité temporelle et veille sur la piété du peuple. Il a même pouvoir et droit de justice, au nom du Grand Prêtre, sur les membres du ciergé local ou pour des délits con-

cernant la foi, comme l'hérésie par exemple...
Les éventuels impôts dûs au clergé sont collectés par les soins du seigneur mais remis directement au prêtre qui a la charge du territoire. De plus outre l'aspect lucratif de cette fonction, il ne dépend pas de l'autorité Baronnale...

Le château, refuge des manants

(manant ou roturier : personne n'ayant pas eu le mérite de naître noble, donc par extension, être frustre et inculte.)
Le bon peuple est asservi (ou taillable et corvéable* à merci pour les hommes "libres"), juste sacrifice en compensation de la protection que lui accorde son seigneur dans sa grande magnanimité. Ce "contrat" tacite est à la base de la société féodale...
Donc quand d'aventure les royaumes ou seigneurs se querellent, ils commencent par piller et brûler les terres du voisin et écharper ceux qui les cultivent pour tarir la source de l'impôt de l'ennemi. Puis on envoie les soldats des deux bords (des gens du peuple eux aussi) s'étriper joyeusement aux beaux jours. En dernier recours, on se défie entre nobles, sur le pré, lors de combats réels qui, il faut bien le reconnaître, sont plus excitants que les tournois.

* sur les impôts divers et variés :
- dîme : Impôt destiné au clergé, payable en nature, en principe en fonction de la richesse...
- Gabelle : impôt sur le sel, avec obligation d'achat d'une certaine quantité annuelle.
- Taille : Impôt royal dont le montant, fixé arbitrairement, est réparti entre les fiefs, proportionnellement à l'importance de leur population.
- Corvée : Travail gratuit dû au seigneur, en principe pour des Travaux d'Utilité Collective (Tiens, les T.U.C. existaient déjà ! NdlA) en fonction des besoins. Exemple : agrandissement ou embellissement du château...

Tout cela pour dire que le château sert régulièrement de but aux manants fuyants au-devant des armées ennemies. Malheureusement, l'enceinte ne permet pas à tous les survivants de s'y réfugier, car sa taille est quand même limitée. Mais la nature faisant bien les choses, tous, loin s'en faut, n'atteignent pas vivants les murs avant la fermeture des portes...
Des réserves, prélevées sur les récoltes et le bétail, sont stockées en permanence à l'intérieur des murs pour soutenir un éventuel siège et nourrir la population qui s'y réfugierait. Malheureusement, l'appétit des habitants permanents en vient souvent à bout avant l'arrivée du moindre ennemi...

POUR LA VISITE, SUIVEZ LES NUMEROS

Située dans une boucle de la *Nesle Grise*, la citadelle est bâtie sur une colline rocheuse formant une île dans le courant de la rivière. Les murs d'enceinte de 15m de hauteur sont donc surélevés d'autant. Construite autour du Donjon, la ceinture de remparts est parcourue par un chemin de ronde crénelé qui fait le tour complet de la citadelle. De nombreux escaliers permettent d'y accéder et chaque tour possède des couloirs aux murs percés de meurtrières qui autorisent le passage d'un mur à l'autre.

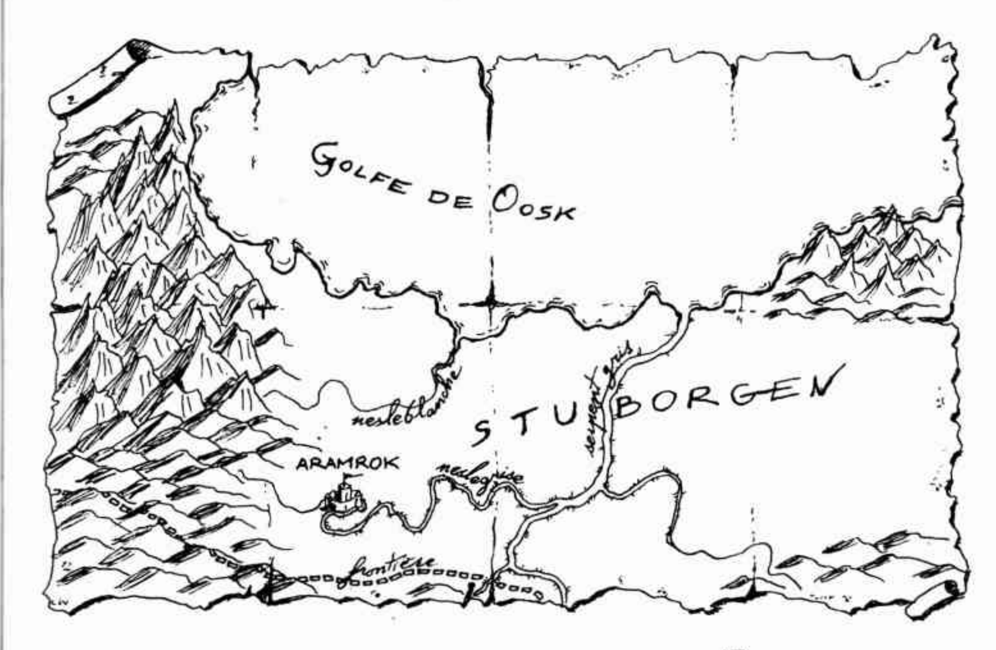
1) LE DONJON

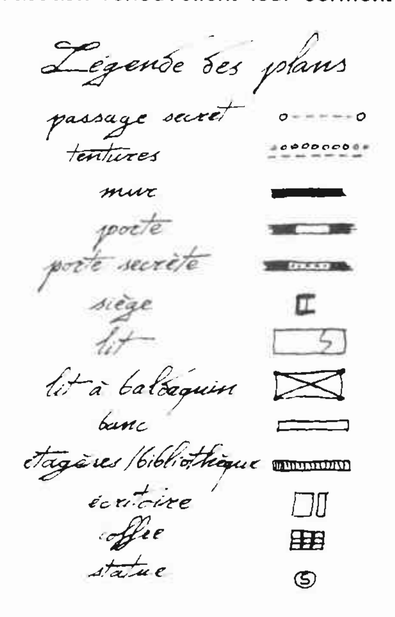
Vaste tour octogonale de six étages, le Donjon est le plus vieux bâtiment du château et la résidence du Seigneur du lieu.
Ultime refuge en cas d'irruption de l'ennemi, c'est avant tout un ouvrage militaire : un chemin de ronde fait le tour de chaque étage, un fossé rempli d'eau le sépare de la cour et l'unique accès au premier étage du bâtiment se fait par un pont-levis. De plus, il est conçu pour pouvoir faire vivre ses habitants en autarcie complète, grâce à un puits intérieur et des réserves abondantes.
Les salles intérieures sont mal éclairées par de petites ouvertures situées au-dessus du chemin de ronde. Les fenêtres sont sans carreaux (les vitraux coûtent très cher) et fermées par des volets de bois. Celles des appartements de la famille baronniale sont tendues de parchemins huilés et translucides.
Les murs en pierre de taille sont recouverts de tentures et tapisseries ou simplement badigeonnés à la chaux. Une immense cheminée parcourt tous les étages pour apporter un semblant de chaleur aux pièces froides et humides.

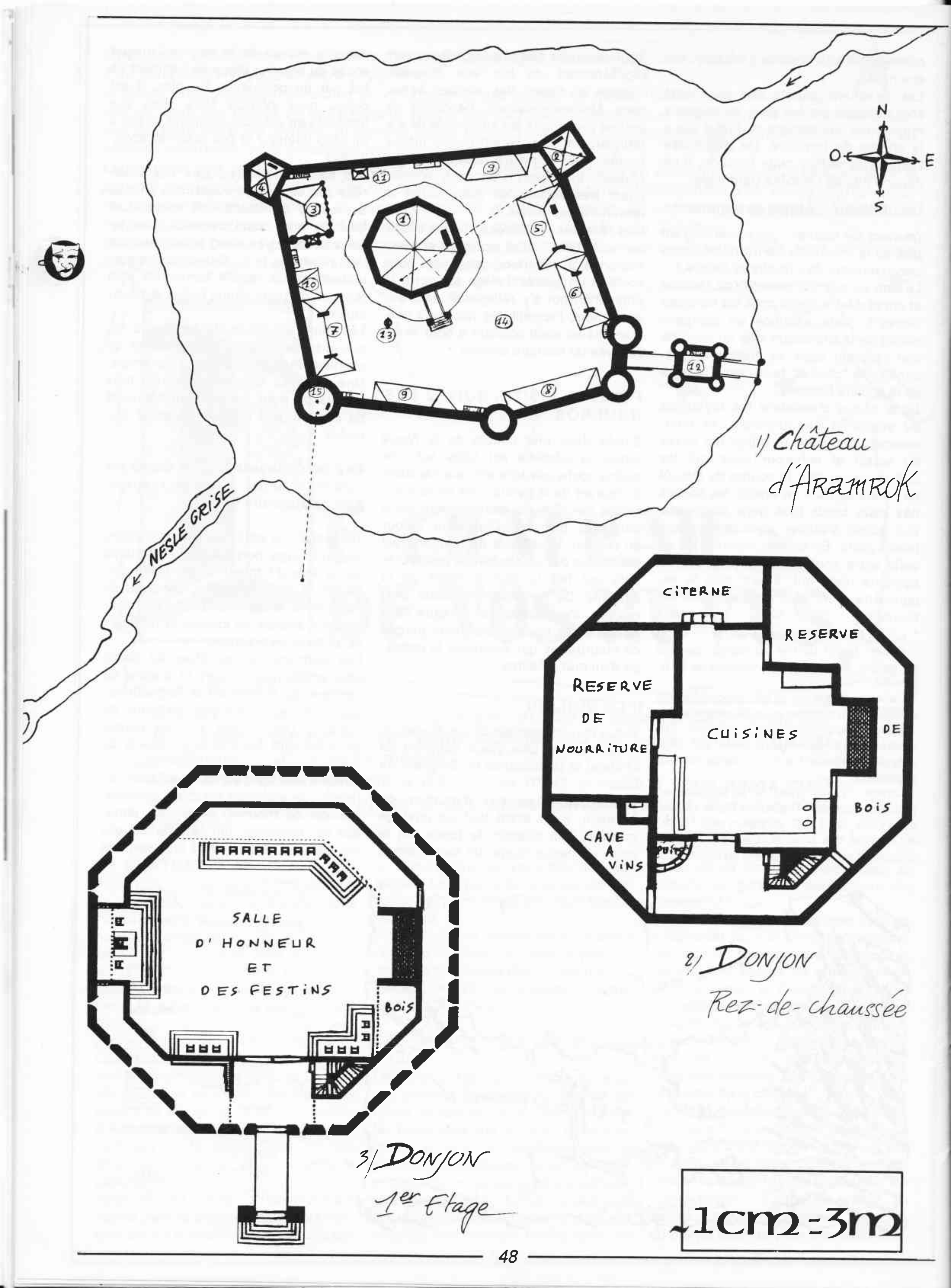
Rez-de-Chaussée : on y trouve les cuisines, citernes et autres réserves. Aucune ouverture.

1er étage : le petit hall d'entrée donne par une large porte à double battants sur la salle d'honneur. Cette vaste pièce est la plus richement décorée, de tapisseries à dominantes vertes relatant des scènes de chasse et de guerre, et de tapis précieux.
Les portraits des ancêtres du baron sont accrochés de part et d'autre de l'estrade de marbre où le seigneur reçoit solennellement ses visiteurs de marque. Des sièges sur de petites estrades sont destinés aux vassaux du baron pour les conseils baronniaux.
La salle sert donc en toute occasion officielle, réception de notables, conseils, réunion de tribunal, cérémonie annuelle de l'hommage (au cour de laquelle les vassaux renouvellent leur serment








N
O
E
S
NESLE GRISE
1/ Château d'Aramrok
CITERNE
RESERVE
RESERVE DE NOURRITURE
CUISINES
DE BOIS
CAVE A VINS
PUITS
2/ DONJON
Rez-de-chaussée
SALLE D'HONNEUR ET DES FESTINS
BOIS
3/ DONJON
1er Etage
~1cm=3m

HUGUES DE DELKONTAR
dit "Hugues le taciturne"

Bien qu'un peu bedonnant, *Hugues de Delkontar* reste empreint de majesté et son visage buriné et martial est percé de petits yeux pétillants et intelligents, ce qui lui donne un air sympathique et franc. De forte carrure, il est doué d'une force peu ordinaire qui a fait sa réputation de combattant hors-pair (son épée magique l'y a aussi un peu aidé...). Toujours habillé de cuir vert, sa couleur fétiche est omniprésente dans toutes les pièces du château.
Baron d'*Aramrok* et maître des lieux, il aime par-dessus tout la chasse et les courses dans les bois de son domaine où il passe le plus clair de son temps (il connait de ce fait les moindres recoins de ses terres). D'un naturel bienveillant mais doté d'un caractère autoritaire le baron est facilement irritable. Derrière son apparence bourrue et froide, il se révèle un joyeux compagnon pour ceux qui savent gagner son amitié et administre son fief avec droiture. Mais malheureusement peu habile en politique, il suit en tous les conseils de son chambellan qu'il admire pour son grand savoir (ainsi que pour l'épée qu'il lui a procuré naguère...)
Il adore en secret la déesse *Mielikki*, la dame de la forêt (son symbole, un résineux, est sur les armoiries de la famille) et supporte mal le culte "officiel" du dieu *Untamo*, dieu du sommeil et des rêves, récemment décrété protecteur du royaume de *Stuborgen* par le duc-Régent. Le baron n'apprécie guère que la Dame *Eliabel*, sa femme, se permette de plus en plus de s'occuper des affaires du fief, poussée en cela par cet ambitieux petit pédant de clerc d'*Untamo*. De plus, il ne supporte pas les continuelles critiques de sa femme à l'encontre de son chambellan. Il fréquente de moins en moins les appartements du 5ème étage, depuis que se dégrade le charme de sa mie.
L'épée du baron, *Evilhuntress*, dont il ne se sépare jamais, est dotée d'intelligence et de grands pouvoirs. Elle détecte les créatures maléfiques, absorbe toute forme de chaleur non naturelle et donne à son possesseur la moitié des points de vie qu'elle ôte à ses adversaires. Curieusement ces pouvoirs sont comme supprimés en présence de *Thürfingel* qui posséderait, dit-on, le moyen de la rendre définitivement inoffensive (ultime moyen de pression pour le chambellan...).
Quoique négligeant ses devoirs de maitre, pour le plus grand profit du magicien, le baron *Hugues de Delkontar* est en définitive loin d'être stupide et si on lui apportait la preuve formelle de la trahison de son chambellan, il admettrait sûrement la réalité et réagirait sans nul doute très vigoureusement...

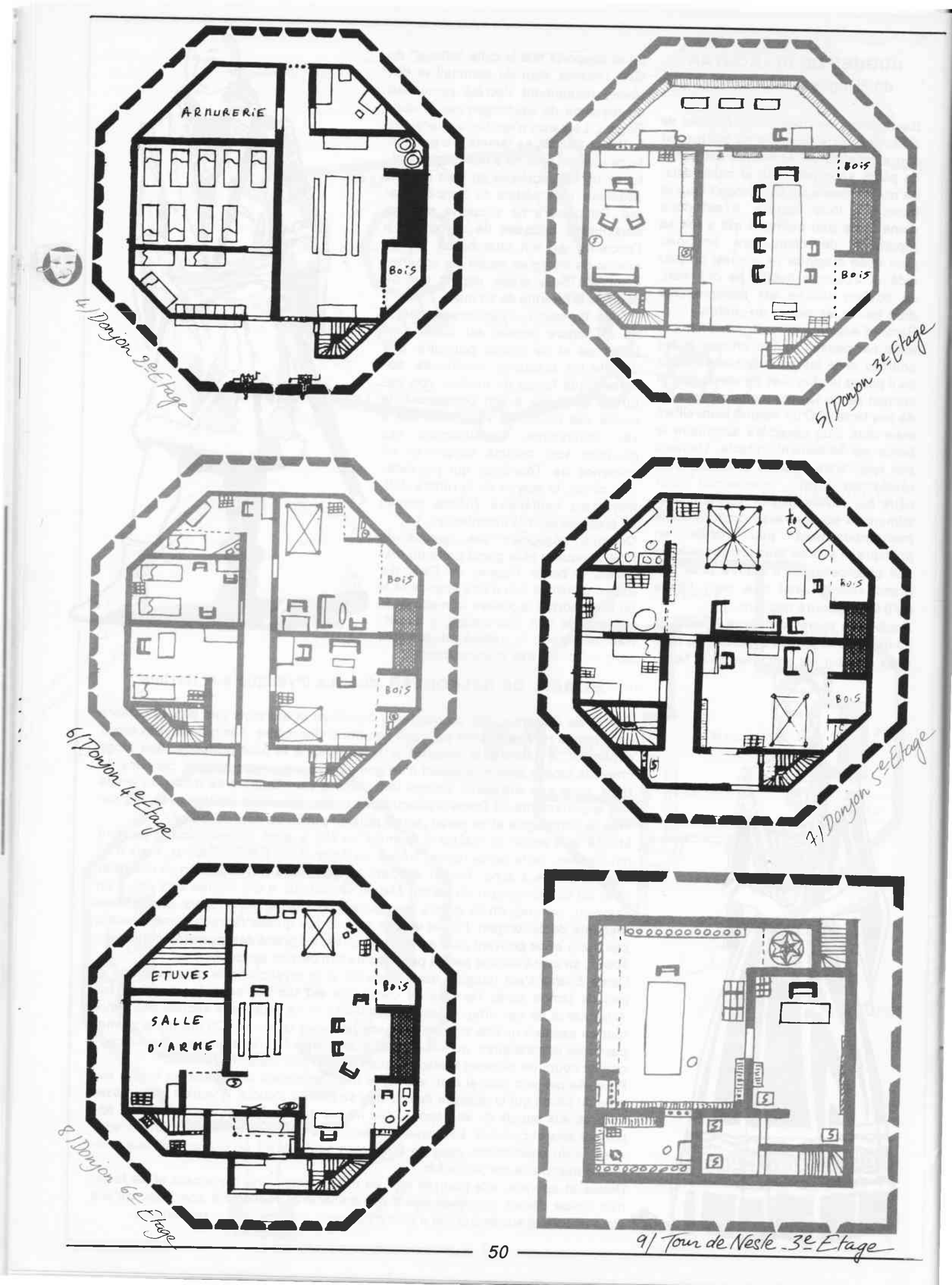




ELIABEL DE DELKONTAR dite "La mystique aux Herbes"



Eliabel de Delkontar, fille du comte de *Mordham* et autrefois une beauté célèbre dans tout le royaume, n'est plus que l'ombre d'elle-même. Ses grands yeux bleus expriment la ristesse, le désarroi et la souffrance la plus profonde. Ses longs cheveux blonds sont maintenant d'un gris sale et son visage émacié, parsemé de rides, ainsi que son corps amaigri font peine à voir. Quittant de moins en moins ses appartements, la Dame d'*Aramrok* vit pratiquement en recluse avec ses dames de compagnie et ne parait jamais plus en public au côté du Baron.
Mariée très jeune au maître d'*Aramrok* qu'elle a aimé passionnément pendant des années, cette petite femme frêle a eu deux enfants de son époux, mais n'en a guère profité. L'aîné, *Tristan*, est parti à 13 ans faire son éducation de chevalier chez un lointain cousin du baron. *Maude*, la cadette, a été mariée à 15 ans à un seigneur, compagnon de guerre de son père dont le fief est à l'autre extrémité du royaume de *Stuborgen*. Privée de ses enfants (ce qu'elle reproche amèrement à son mari) et ne pouvant plus en avoir d'autres, au grand désappointement de son époux, sa santé décline petit à petit depuis son dernier accouchement.
Dame *Eliabel* s'est réfugiée dans les livres et le mysticisme le plus exacerbé et peu de temps après l'arrivée du clerc, elle est tombée sous l'emprise du bel *Arhimkar* et de ses drogues apaisantes. Celui-ci l'a initiée aux secrets des dieux tout en sachant qu'elle avance à grands pas vers la tombe. On murmure même, parmi les domestiques, qu'elle accueillerait parfois le prêtre jusque dans sa couche au cours de séances thérapeutiques aux herbes hallucinogènes...
Poussée par son nouvel ami, elle tente maladroitement de revenir en faveur auprès du baron qui la délaisse depuis que sa beauté s'étiole. A vouloir s'intéresser de près aux soucis de son époux, elle ne fait que l'irriter plus encore en lui apportant avis et conseils. Elle essaie de le mettre en garde contre l'apparente soumission du chambellan, sans se douter un seul instant qu'elle puisse être elle-même manipulée par *Arhimkar*...
Douce et épuisée, elle pourrait tout de même réagir énergiquement et de façon très lucide devant tout événement qui menacerait réellement son mari, qu'elle aime encore et sur lequel elle a plus d'influence qu'il ne veut le reconnaitre.


ARMURERIE
BOIS
4/Donjon 2e Etage
BOIS
BOIS
5/Donjon 3e Etage
BOIS
BOIS
6/Donjon 4e Etage
BOIS
BOIS
7/Donjon 5e Etage
ETUVES
SALLE D'ARME
BOIS
8/Donjon 6e Etage
9/Tour de Nesle 3e Etage

d'allégeance au baron), etc.
Les banquets et festins s'y déroulent également. On installe pour la circonstance des planches sur des tréteaux, le tout recouvert d'un vaste morceau de tissu (qui ne s'appelle pas encore nappe et qui est bien pratique pour s'essuyer les mains). Derrière la grande tenture qui fait face à la porte d'entrée, les serviteurs préparent des mets délicats et attendent le bon vouloir de leurs maîtres.

2ème étage : on y trouve les dortoirs des gens du Guet, la chambre du sergent, l'armurerie et la salle commune de cette petite garnison. Le mécanisme de levage du pont-levis se trouve également à cet étage.

3ème étage : Les trois pièces sont dédiées à la gestion du fief. A gauche, le cabinet de travail du baron, avec l'escalier particulier qui mène à ses appartements. Au fond les archives de la baronnie où les livres de compte et les édits, textes et courriers officiels sont confectionnés et conservés, ainsi que les compte-rendus des jugements et interrogatoires. A droite, la salle de réunion du petit conseil.

4ème étage : Les chambres d'amis où sont hébergés les hôtes d'honneur. Le valet *Guarmet* a également sa chambre à cet étage. Une porte secrète inconnue du baron permet au valet d'accéder à l'escalier privé.

5ème étage : Les appartements de Dame *Eliabel* occupent la moitié de cet étage. Un splendide lit nuptial à baldaquin trône au centre de la chambre-salon.
Dans un angle le rouet et la table d'ouvrage côtoient la table de lecture de l'érudite, qui fait face aux rayonnages de sa bibliothèque personnelle. Les dames de compagnie de la baronne papotent sur la banquette, près de la cheminée, en commentant le dernier tournoi ou le prochain mariage du fils du marquis, (vous savez celui dont la femme voyait en secret...).
Deux petites pièces adjacentes, séparées de la chambre par des tentures, servent de cabinet de soins et de vestiaire où sont conservées les malles et armoires contenant les nombreux vêtements et parures de la maîtresse d'*Aramrok*. Les deux servantes qui lui sont attachées logent dans une petite chambre adjacente.
Tristan, le fils héritier, habite dans les autres appartements situés au même étage.

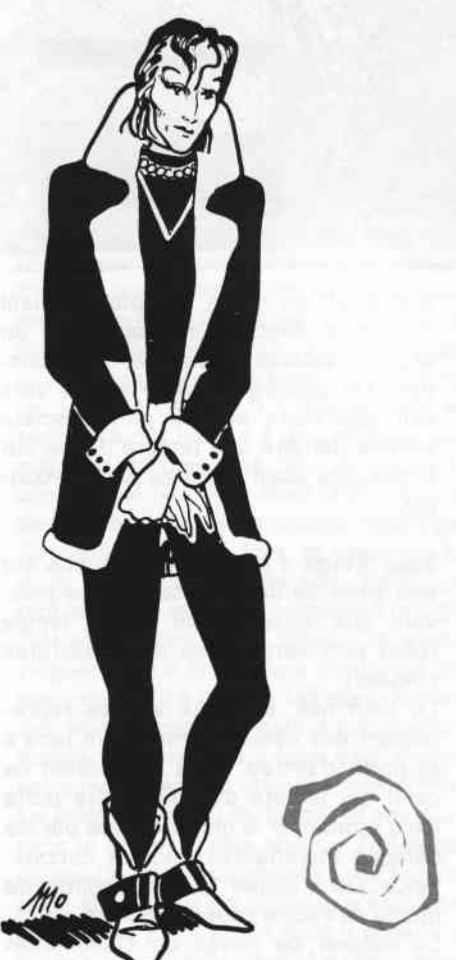
6ème étage : Le baron vit dans ses vastes appartements décorés de tentures de velours vert où il reçoit parfois des amis ou des hôtes de marque pour des entretiens privés. Un soldat du guet, qui vit en permanence dans la petite antichambre, en contrôle jour et nuit l'accès.

Hugues de Delkontar a fait aménager une salle d'entrainement et des étuves (sorte de bain-sauna, très rare à cette époque barbare) pour son usage personnel. Une porte secrète, dans l'escalier privé, donne sur un réduit où sont conservés le trésor et l'arme magique du seigneur.

GUARMET dit "le valet noir"



De petite taille, mais musclé et souple, Guarmet a les traits fins d'une personne délicate. Sa personnalité et sa discrétion, alliées à de bonnes manières en font un valet des plus obséquieux et (apparemment) fidèles.
Ses cheveux noirs retombent en lourds épis sur des yeux gris qui surprennent par leur éclat et leur mobilité chez une personne aussi quelconque et fade... Les servantes lui trouvent pourtant du charme, même si l'on ne peut s'empêcher de frissonner et de se sentir mal à l'aise quand il pose son regard noir sur vous avec insistance. Toujours habillé de vêtements sombres, il a la désagréable habitude de surgir à l'improviste derrière les gens, là où on ne l'attend pas. Ses qualités (outre le fait qu'il a été recommandé par le chambellan) l'ont rapidement amené à prendre la fonction de valet personnel du baron. Ceci lui permet d'avoir une chambre au donjon et de pouvoir aller à sa guise dans les appartements de son maître... Mais on ne sait trop pourquoi, malgré l'estime que le baron lui porte, on le craint beaucoup dans toute la maisonnée pour qui il reste une personne solitaire et énigmatique au sourire cruel.
En fait, le discret valet est l'âme damnée de *Thürfingel* (le chambellan) pour qui il a une admiration sans borne. De plus le magicien n'ignore rien du lourd passé d'assassin de *Guarmet* et notamment d'une certaine tentative de putsh manquée à l'encontre du Maître de la Guilde des Assassins de la capitale... (ce qui est somme toute une explication plus rationnelle de leurs relations !).
Toujours est-il que ce discret personnage se terre sous une identité d'empreint à *Aramrok*, sans jamais franchir les murs d'enceinte, et n'exerce plus ses talents d'espion et d'assassin qu' au profit exclusif du chambellan.



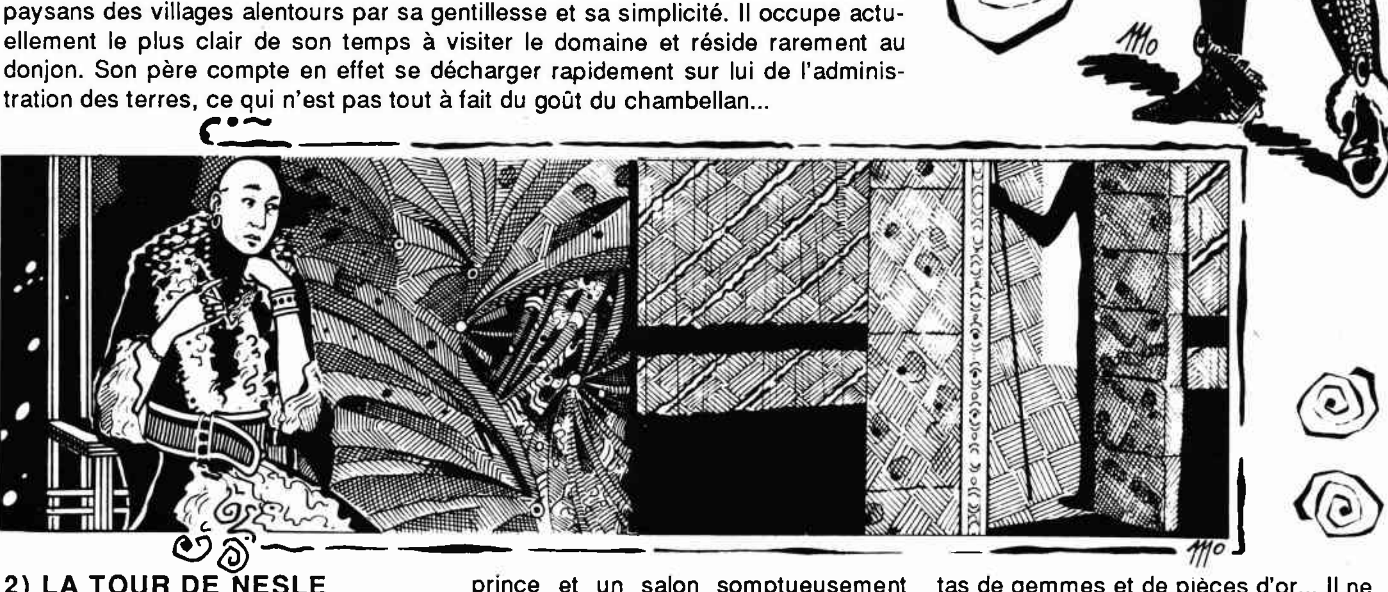
La relation entre les deux hommes et sa nature reste un secret bien gardé, quoiqu'ils soupçonnent fort *Mygalion* d'en avoir une idée plus ou moins précise... *Guarmet* connait toutes les intrigues que trame le chambellan et beaucoup de celles de ses ennemis. De plus, le baron se confie souvent en privé à son valet qui est un peu son confident. Il collabore parfois avec *Mygalion*, tout en s'en méfiant comme de la peste.
Il possède une collection très complète de dagues, dards et autres pièges empoisonnés et est passé maître dans l'art de les utiliser. Le valet utilise un passage secret entre la base du donjon et les appartements du magicien pour rejoindre celui-ci, qui lui fournit toute aide magique nécessaire à l'accomplissement de ses missions. Il a aidé récemment un des aides du clerc à ne plus nuire au chambellan, à qui il avait dérobé un grimoire. Cette disparition a fort affecté l'humeur d'*Arhimkar*...
Ce personnage, éminemment dangereux, soutiendra toujours discrètement (mais fermement et "à sa façon") son véritable maître (chanteur) *Thürfingel* en cas de coup dur.

TRISTAN DE DELKONTAR
dit "Le beau Tristan"

Grand jeune homme musclé au charme certain et à la beauté déjà réputée, le jeune chevalier a un visage franc et souriant qui inspire confiance. Il a également hérité d'un peu de la force de son hercule de père et sa belle écriture élégante et déliée prouve assez son intelligence. Bref, le prince charmant dans toute sa splendeur... mais il a un tout petit problème : le beau *Tristan* ne parle jamais en public et se montre très discret en société. Il begaye en effet horriblement, à sa plus grande honte.

Il est de retour au fief natal depuis quelques semaines, après 5 ans d'une éducation spartiate chez un cousin de son père qui lui a appris le dur métier des armes et inculqué la morale et le comportement d'un chevalier digne de ce nom. Dès son adoubement, il s'est engagé dans l'armée régulière de son pays et a vécu deux ans d'aventures et de batailles comme officier au service du Duc-Régent. Il s'est rapidement rendu compte de la situation quelque peu conflictuelle et de l'ambiance tendue au château de ses ancêtres et s'en est ouvert à son père. Celui-ci lui a interdit d'oser douter de la loyauté de son ami le chambellan, mais l'a assuré que le clerc (qui monte la tête de sa mère) lui paraît bien peu recommandable et l'a chargé de le surveiller ! Peu convaincu, il commence discrètement à mener sa petite enquête, dans l'hostilité et le mutisme général. Il est impuissant à changer les choses pour l'instant.

Par contre, *Tristan* a vite acquis la bienveillance des serviteurs du château et des paysans des villages alentours par sa gentillesse et sa simplicité. Il occupe actuellement le plus clair de son temps à visiter le domaine et réside rarement au donjon. Son père compte en effet se décharger rapidement sur lui de l'administration des terres, ce qui n'est pas tout à fait du goût du chambellan...



2) LA TOUR DE NESLE

Tour carrée de trois étages, elle doit son nom à la rivière qui entoure la citadelle. Ouvrage ancien, elle a été réaménagée intérieurement par le chambellan il y a quelques années.

Rez-de-Chaussée : Une pièce occupant toute la surface sert de salle d'entraînement aux Archers Royaux et aux mercenaires qui logent dans les bâtiments proches.

1er Etage : Le bouffon *Mygalion* réside à cet étage depuis des années, dans deux pièces d'une crasse repoussante. Sa chambre est dans un désordre indescriptible, mais son cabinet où il expérimente ses nouveaux tours et où il garde précieusement son cher trésor est protégé par toutes sortes de pièges et sortilèges...

2ème Etage : Le chambellan y a fait aménager une chambre digne d'un prince et un salon somptueusement meublé et décoré. On y entre par un escalier extérieur spécialement construit. Un escalier intérieur monte vers son laboratoire et une porte secrète cachée derrière une tenture donne sur le passage allant jusqu'au pied du donjon.

3ème Etage : L'escalier débouche sur une série de deux portes qui ne peuvent être ouvertes en même temps (elles sont verrouillées et les serrures piégées).

Le petit hall, où deux statues représentant des démons armés font face à la porte d'entrée verra l'agression de celui qui tentera d'ouvrir l'autre porte sans prononcer le mot de passe par les démons matérialisés pour la circonstance. Deux autres "statues" agiront de même de l'autre côté de la porte.

Le cabinet de travail du Chambellan magicien est orné d'une fresque représentant une scène de jeu où il est personnellement représenté derrière un tas de gemmes et de pièces d'or... Il ne contient aucun document important. La porte donnant sur le laboratoire est fermée magiquement.

Le labo dont les murs sont couverts d'étagères emplies de grimoires, parchemins et fioles diverses est meublé d'une grande table de travail et d'un coffre fort aux serrures piégées. Dans un recoin, un pentacle permet au chambellan de se rendre rapidement en tout lieu proche ou lointain.

Masqué par une tapisserie, une immense carte murale représentant le royaume de *Stuborgen* est piquetée de petits drapeaux correspondants aux emplacements des diverses unités de l'armée du pays... Un petit réduit fermé par une porte secrète renferme l'arme la plus redoutable du Magicien.

Une petite pièce dont l'entrée cachée derrière un rayon de la bibliothèque est protégée de la même façon, contient les grimoires, fioles et objets les plus précieux et sont protégés par un monstre qui attaquera tout intrus.

MYGALION dit "L'Indélicat"

Du haut de ses 80 centimètres *Mygalion*, qui sourit toujours dans sa barbe, présente en permanence le visage hilare d'un enfant espiègle dès qu'il est en présence du moindre public. Ses jeux de mots plutôt mauvais et ses incessantes farces de mauvais goût en font un continuel poil à gratter pour ses maîtres comme pour les domestiques.
Bouffon des Seigneurs d'*Aramrok* depuis trois générations, le vieux gnôme doit à ses talents d'illusionniste et à sa face de clown à gros nez d'être une attraction à laquelle on permet toutes les insolences.
Considéré comme aussi inoffensif qu'un enfant curieux, on le laisse fouiner partout et tout le monde parle sans méfiance aucune en sa présence. Cela lui vaut d'être introduit dans tous les clans et de connaître les secrets de ses maîtres autant que ceux de leurs serviteurs.
Il est particulièrement apprécié de Dame *Eliabel* qu'il vient souvent distraire jusque dans ses appartements, où il assiste parfois aux séances "thérapeutiques" du clerc...
Le valet *Guarmet* lui demande souvent de lui rapporter certains renseignements précis, ce qu'il fait toujours bien volontiers contre monnaie sonnante et trébuchante !
Il connaît en outre le château dans ses moindres recoins, y compris les passages secrets...
Il agit en fait comme l'informateur de chacun en particulier tout en étant celui de tout le monde sans exception, à l'image parfaite du franc-tireur qui mange à tous les rateliers, pourvu que cela rapporte. *Mygalion*, en réalité, est le seul à avoir une vision globale et détaillée de ce qui se trame dans les couloirs du château...
Il aurait amassé pour paiement de ses bons et loyaux services une fortune considérable en or, gemmes et bijoux divers et son plus grand plaisir serait, dit-on, de contempler son cher trésor...
Pour augmenter encore son pécule, il commet souvent de petits larcins : des bourses ou objets précieux disparaissent mystérieusement de temps en temps... Ces vols sont toujours mis sur le compte d'un domestique (dénoncé le plus souvent par le gnôme en personne) qui reçoit le fouet en public à la plus grande joie du véritable auteur du forfait !
Car le sympathique bouffon adore voir souffrir ces grands idiots d'humains et prend un plaisir sadique à assister aux séances de torture dirigées par son grand ami le maître des geôles. Cela lui permet en outre de toujours avoir la primeur des résultats des interrogatoires...
Mygalion est donc la source d'information rêvée pour tout nouvel arrivant au château. Mais sa complaisance achetée à prix d'or est à double tranchant, car il pourrait tout aussi bien dénoncer sur l'heure les auteurs de cette tentative de corruption, pour moins cher même, ou par pure perversité !





THURFINGEL dit "Le Joueur"



Mince et élancé, ou plutôt maigre et osseux (certains serviteurs le surnomment même "Le Squelette"), *Thürfingel* a ceci en commun avec son ennemi intime *Arhimkar* d'avoir un visage taillé à la serpe et un regard d'aigle qui fait plier tout le monde à ses ordres. Il est très fier de sa longue chevelure d'un noir d'encre et arbore ostensiblement bijoux et pierres précieuses. Portant robes et parures des plus luxueuses (et toujours à la dernière mode), l'elfe est d'une coquetterie qui irrite un peu le baron, qui est plus habitué à l'amitié virile des compagnons d'armes qu'aux subtils raffinements de la cour.
Magicien brillant promis aux plus grandes destinées, *Thürfingel* s'est retrouvé chambellan d'un petit baron à cause de sa passion dévorante et ruineuse pour les jeux de hasard. Il a acquis petit à petit la confiance du maître d'*Aramrok*, rencontré par hasard à une table de jeu. En acceptant comme cadeau une épée magique, le baron ne pouvait mieux faire que de lui proposer de devenir son chambellan (le poste étant laissé libre par la mort subite en pleine force de l'âge de celui qui en avait la charge depuis peu).
Se déchargeant de tout, le baron lui fait entière confiance : *Thürfingel* dispose donc de la cassette de son "seigneur". Il peut financer ainsi ses travaux de recherche et ses nuits ludiques à la capitale où il fait de fréquents voyages.
Fier et arrogant, il est détesté de tous, sauf de celui qu'il est le seul à appeler *Hugues* et qui lui fait une confiance aveugle. L'elfe s'est rapidement attribué la tour nord où il a installé ses appartements et son laboratoire.
Son vaste logement, qu'il a fait spécialement aménager à grands frais sur deux étages est d'un luxe à faire pâlir d'envie le Duc-Régent lui-même. Personne n'y entre jamais en son absence, pas même le Baron...
Le valet personnel du baron, le noir *Guarmet*, est totalement dévoué au magicien dans le secret le plus absolu. *Thürfingel*, qui en fait le cache au château, se sert de ses talents très spéciaux pour faire avancer ses petits projets personnels... En effet, son appétit de richesse n'est jamais assouvi et il conspire en secret pour le compte du pays voisin dont il espère recevoir en récompense le fief d'*Aramrok* qu'il doit livrer à l'ennemi. Le clerc, agent du Duc-Régent, qui constitue l'obstacle principal à l'accomplissement de ce plan est le premier sur une certaine liste communiquée à *Guarmet*...

Philippe Rio



La bonne ville de Dalmehr est assiégée par les Orques. Une terrible maladie décime la population. Les aventuriers sont envoyés pour chercher du secours.
Un scénario pour des personnages niveau 4 à 5.

Les aventuriers se trouvent réunis à Dalmehr, une petite ville fortifiée aux pieds des monts du même nom. C'est là que leur soif d'aventures les a poussé que ce soit séparément ou en petits groupes. Leur voyage s'est deroulé sans problème majeur, pourtant, en arrivant à Dalmehr, ils trouvent la ville en état de siège. Des hommes sales, hirsutes, fatigués, porteurs d'armes et d'armures en mauvais état, montent la garde sur les remparts, et la crainte se lit sur leurs visages maculés de sang, de sueur et de poussière.

DALMEHR L'ASSIEGEE

C'est visiblement non sans un certain soulagement que les habitants de Dalmehr laissent entrer les aventuriers dans leurs murs...

"Enfin, les orques ont levé le siège !", "Mais comment ont-ils fait pour passer ?", "N'avez-vous rencontré aucun orque ?", "Est-ce partout le même problème ?", "La guerre est totale ?"... Autant de questions dont sont assaillis les aventuriers, par une foule peureuse et avide d'informations. Puis des hommes d'arme dispersent la foule, lui rappelant que tout danger n'est pas écarté, puis, s'adressant aux aventuriers, un sergent leur demandera de bien vouloir l'accompagner chez le prévôt.

Après avoir marché pendant quelques minutes, les aventurier sont introduits dans l'hôtel de ville. La pièce principale du Rez-de-Chaussée a été provisoirement transformée en hôpital et on peut y voir une bonne trentaine de blessés, dont certains très graves. Dans un coin à part, se trouve le prévôt, un homme d'âge mûr, au regard froid et perçant, l'air volontaire et déterminé. Sa jambe droite est bandée et il sue à grosses gouttes. Il est visiblement atteint par la fièvre. Malgré tout, il sourit aux personnages avant de les interroger sur le but de leur arrivée à Dalmehr. Puis il leur explique que depuis bientôt deux mois, la ville subit les assauts de plusieurs centaines d'orques. Il y a un mois encore, ils résistaient vaillamment, mais soudain, un terrible fléau s'est abattu sur Dalmehr et ses habitants, une maladie meurtrière comme personne n'en avait encore jamais vu. Les premières victimes furent les vieillards et les enfants en bas-âge. Maintenant, c'est le tour des adolescents et des hommes et femmes de faible constitution. Et comme si cela ne suffisait pas, les orques attaquent sans relâche...

Si les aventuriers sont assez curieux pour interroger le prévôt, ou tout autre personne, au sujet de la maladie ils apprendront que celle-ci se caractérise par des difficultés à respirer, la victime mourant généralement étouffée au bout de quelques jours.

La cité

Dalmehr est une petite ville, d'environ 1000 habitants. Ceux-ci vivent surtout de l'agriculture, de la pêche et de la chasse. Dalmehr ne comprend qu'un seul lieu de culte public, un temple dédié à *Adorn*, déesse de la vie et de l'agriculture. Celle-ci est, comme la plupart des habitants de Dalmehr, *Loyal neutre*. Parmi le clergé se trouve un prêtre Loyal maléfique, priant le dieu des morts, *Tahn*, en secret. Il tente petit à petit de convertir la population à son dieu maléfique, et possède déjà quelques adeptes. Il est persuadé que la maladie a été envoyée sur la ville par son dieu, afin de punir tous les incroyants.

Dalmehr comprend également une guilde de voleurs qui se cache dans les catacombes. Celles-ci, situées sous toute la surface de la ville, sont un véritable dédale pour qui ne sait pas s'y retrouver.

La dernière personnalité importante est *Lirconn*, un magicien puissant, arrivé à Dalmehr il y a environ 17 ans et dont personne n'a plus entendu parler depuis bientôt 13 ans. Il se cache également dans les catacombes et fait tout son possible pour se faire oublier, afin de poursuivre ses recherches en toute tranquillité.

Maintenant que vous connaissez les lieux, peut-être aimeriez vous connaître le fin mot de l'histoire. Cependant, permettez-moi de faire durer le suspens, afin qu'en découvrant ce scénario pour la première fois, vous vous posiez les mêmes questions et ressentiez le même plaisir que vos joueurs en le faisant et que moi-même en l'écrivant !

LA BATAILLE DES REMPARTS

Reprenons donc : les aventuriers, fourbus après plusieurs heures de marche pensent avoir le droit de se reposer un peu, et les habitants de Dalmehr, apprenant que les personnages n'ont rencontré aucun orque pensent pouvoir dormir tranquilles, persuadés que la fin de leurs ennuis est proche. Pourtant, à peu près une heure après l'arrivée des aventuriers en ville, alors que ceux-ci sortiront de chez le prévôt et que la nuit est à peine tombée, des cris d'alarme retentissent. Cinq minutes plus tard, c'est un nouvel assaut orque. Leurs archers, plus rapides et plus précis que les arbalétriers de Dalmehr, font beaucoup de morts et de blessés sur les remparts, tandis que des *Snagas*, des orques ayant le statut d'esclave, tentent d'enfoncer la porte sous la pluie de carreaux et de pierres lancée du haut des remparts. Plus loin, le gros des troupes orque attend, et on peut deviner parmi la masse quelques énormes *Uruks*, pressés de prouver leur valeur au combat. Tandis qu'au loin, résonnent les tambours.

Néanmoins, ce n'est pas encore cette nuit que Dalmehr tombera et deux heures plus tard, les orques se replieront, laissant leurs morts sur le terrain.

Pendant la bataille, les aventuriers sont libres de se comporter comme ils le veulent. Ils peuvent aider sur les remparts ou rester à l'abri en ville... De toute manière, c'est au MJ de juger des probabilités qu'un aventurier soit blessé. Cependant, il serait dommage qu'un personnage meure à ce moment simplement parce qu'il a manqué de chance.

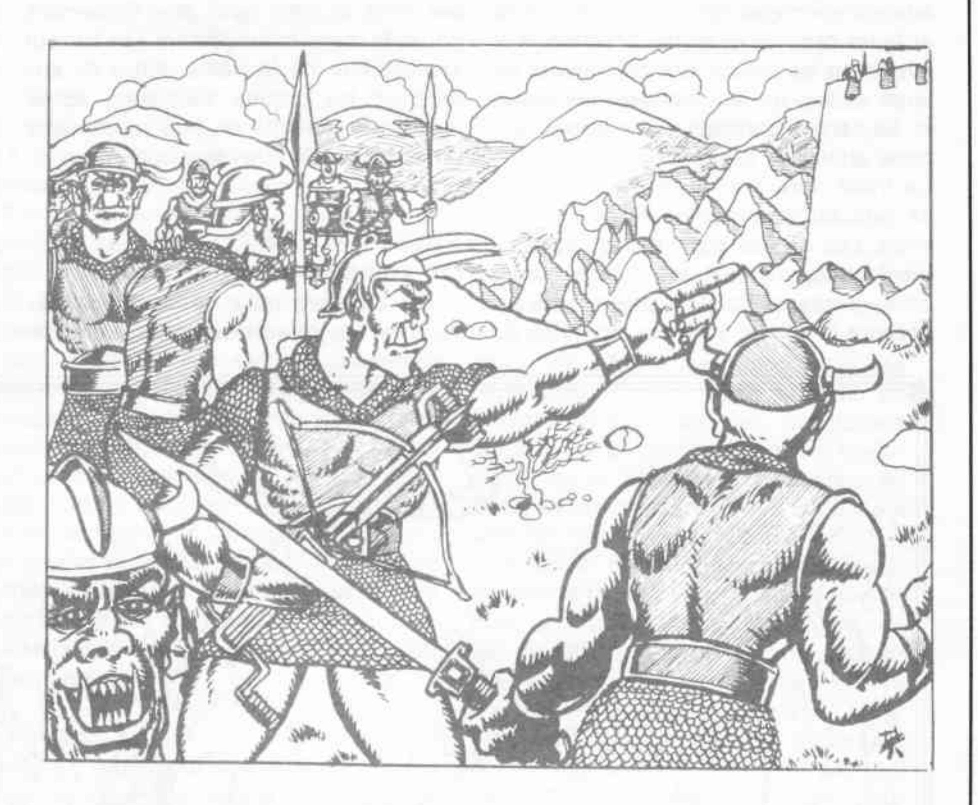
La mission

Après la bataille, alors que les morts et les blessés sont évacués des remparts, le prévôt convoquera à nouveau les aventuriers. Devant la situation, il a besoin de valeureux aventuriers pour remplir une mission périlleuse. Cependant il ne peut dégarnir les remparts de Dalmehr d'un seul homme, et aucun des civils n'ose risquer sa vie. Pas même pour 3000 pièces d'or !

La mission consiste simplement à quitter la ville, à traverser les monts, et à alerter *Ilmarh*, la ville la plus proche, de la situation désespérée de Dalmehr.

Si les aventuriers acceptent la mission, il leur sera compté 100 pièces d'or d'accompte. On leur fournira même des chevaux, qui, bien que de mauvaise qualité, sont encore capables de franchir la distance séparant Ilmarh de Dalmehr, soit environ 200 kilomètres. On conseillera aux aventuriers de profiter de l'obscurité pour franchir les lignes orques, et toute la population leur souhaitera bonne chance.

Si jamais les aventuriers refusaient la mission ou essayaient de marchander les conditions du contrat, il serait important de bien leur faire comprendre qu'en temps de guerre, il faut savoir choisir son camp, et que les traitres sont très mal vus.



Si les personnages persistent à refuser, on les menacera d'être jugés comme déserteurs devant l'ennemi et leur seule chance de ne pas être condamnés sera d'accepter la mission au plus vite, mais ils ne seront alors payés que 2000 pièces d'or.

Ce que les personnages ne savent pas, c'est que, bien caché dans les fontes d'une des selles des chevaux, se trouve un beau bijou. Celui-ci peut être estimé valoir près de 200 pièces d'or. En réalité, il est de manufacture orque et vaut près de 500 pièces d'or. C'est une belle bague en or représentant un serpent dont les yeux sont deux rubis. A l'intérieur est gravé : "dek ok ot" ce qui en orque veut dire : combattre ou mourir.

UN SI BEAU VOYAGE !

Les aventuriers quittent donc Dalmehr, portant avec eux l'espoir de toute une ville. La traversée des collines se passe sans problèmes, jusqu'au moment ou, à travers la nuit, surgissant devant les aventuriers, une voix se fait entendre : "Gez ! On tot Jorak ?" ce qui en orque veut dire :"Halte ! Qui va là ?" La voix est grave et menaçante. Alors la lune dévoilera aux aventuriers un orque de grande stature leur barrant le passage.



Il est vraiment laid. Ses larges oreilles se décollant de part et d'autre d'une face vérolée, les yeux enfoncés, les cheveux gras et sales, le nez busqué. Il est vêtu d'une côte de maille terne dans laquelle se découpent quelques entailles. Il tient dans la main droite un redoutable fléau, et dans la gauche un large bouclier sur lequel il est encore possible de distinguer une entrée de caverne barrée par une épée.

Voyant à qui il a affaire, il répètera sa mise en garde dans un commun déformé. Puis il intimera l'ordre aux aventuriers de se rendre sous peine d'être mis à mort par des archers orques embusqués. Cet orque est *Mortog* un des plus puissant guerrier du clan des cavernes. Si les aventuriers n'obtempèrent pas assez vite ou font mine d'attaquer, une vingtaine d'archers orques surgiront des collines avoisinantes et tireront une première volée de flèches afin d'impressionner les personnages. Ceux-ci doivent bien comprendre que fuir peut-être très dangereux, et que combattre risque de

l'être encore plus. En effet les archers orques ont l'air d'être de bon tireurs et ne semblent aucunement gênés par l'obscurité. D'autre part, Mortog à l'air d'être puissant... Il est important de noter que les orques se tiennent à plus de 30 mètres. Ce qui les met hors de portée de beaucoup de sorts.

Si malgré tout, les aventuriers parviennent à s'échapper, le MJ devra s'arranger pour que Mortog puisse s'enfuir (à la faveur de la nuit ?) et que les personnages soient surpris un peu plus tard par une troupe plus nombreuse...



Si les aventuriers se rendent, ils seront débarrassés de leurs armes, boucliers, bagages, livres de sorts, objets divers... En fait, les orques, toujours couverts par les archers, ne laisseront aux personnages que leurs vêtements et leurs grosses armures. Puis on leur attachera les mains aux pommeaux de leurs selles, on leur bandera les yeux, et ils seront conduits sous bonne escorte au village orque...

Le trajet durera environ une heure, et se fera au pas, par de mauvais chemins. Les orques parlent peu, et semblent quelque peu tristes, sans aucun doute parce qu'ils n'ont pas encore pu prendre la ville et se livrer aux joies du pillage et du massacre.

Puis on fera descendre de cheval les aventuriers. Ils sentiront qu'on leur passe une lanière de cuir sous les aisselles, qu'on leur attache quelque chose à la ceinture. Puis on vérifiera leurs bandeaux et leurs liens. Alors les aventuriers sentiront qu'ils quittent le sol. Ils sentent le vent souffler autour d'eux, tandis qu'ils se balancent au bout d'une corde. Puis après quelques minutes de cette situation désagréable, ils toucheront de nouveau terre.

Alors on les fera se relever, on leur enlèvera la lanière de cuir qui leur cisaillait les épaules, et on leur intimera l'ordre d'avancer. Les aventuriers sentiront alors qu'ils s'enfoncent sous terre, puis ils auront la désagréable sensation de marcher au bord d'un précipice, manquant à chaque pas de tomber dans le vide, pour être finalement poussés sans ménagement sur ce qui semble être de la paille. Alors ils entendront les orques s'éloigner, après leur avoir souhaité un bon repos dans un mélange d'orque et de commun.

PRISONNIERS ! Où sommes-nous ?

Il est possible qu'à ce stade de l'aventure, les joueurs commencent à paniquer. Leur première réaction sera sans doute d'essayer de se débarrasser de leurs liens, puis de leurs bandeaux. Cela ne devrait en fait ne poser que très peu de problèmes. De l'autre côté du précipice, huits orques (standards) montent la garde. Ils sont armés d'épées courtes, et possèdent chacun une arbalète légère. A côté d'eux est posée une large planche permettant de franchir le ravin.

Alors retentiront les tambours. D'abord lentement, puis le rythme se fera de plus en plus pressé. A ce martellement se joindront les plaintes aiguës des trompes, et après quelques instants, des bruits de joie qui résonneront un peu partout. Moqueur, un orque apprendra aux aventuriers qu'ils auront bientôt la chance d'assister à une grande fête orque. Ceux-ci remarqueront alors qu'il porte en guise de boucle d'oreille, un anneau où est accrochée une oreille d'elfe !

Mythologie orque

Puis une voix s'élèvera, tandis que les autres bruits s'arrêteront :

"Ecoutez ! Ecoutez !... Aux débuts des temps, après que la terre ait été créée, les principaux dieux se réunirent afin de décider du partage des terres. Le Dieu des humains, prétextant que son

peuple était nombreux et puissant lui donna les plaines où il construisit villages et villes. Le dieu des elfes choisit pour son peuple les forêts qui étaient déjà nombreuses. Le dieu des nains prit les montagnes, celui des gnomes choisit les collines et celui des hobbits, les prairies.

"Lors, les dieux se tournèrent vers le dieu des orques et moqueurs lui dirent : "Il ne reste plus rien ! Le Borgne ! Où vont donc habiter tes enfants ?" Et en ce temps, ils rirent beaucoup.

"Le silence régnait sur le monde lorsque celui qui surveille leva sa lourde lance de fer et la planta violemment dans la terre. La hampe seule jeta de l'ombre sur une grande part du monde tandis qu'il dit : "Non ! Vous mentez ! Vous avez choisi les meilleures terres pour vos enfants en espérant pouvoir m'oublier. Mais on ne se moque pas impunément de moi. Car je suis et je vois. Il reste des endroits où les orques, mes fils, pourront vivre... Là ! " dit-il, et sa lance perça les montagnes ouvrant de grands ravins ; "Là !" et la pointe de sa lance brisa les collines, "et enfin là !", rejeta-t-il créant de larges failles. "Mes enfants, et les enfants de mes enfants après eux, vivront sous terre, croissant et multipliant, jusqu'au jour béni où ils seront assez puissants pour conquérir par la force de leur bras et la vaillance de leurs cœurs les terres que vous n'avez pas voulu leur donner."...

"Et c'est pourquoi nous autres, orques, sommes sans cesse contraints de batailler.

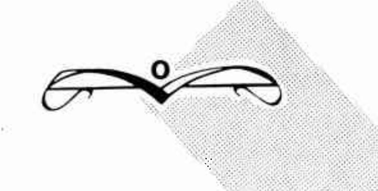
"Mes frères, prions ce soir pour les braves qui sont tombés aujourd'hui et rendons-leur hommage une dernière fois. Ils ont combattu vaillament pour notre cause et, à l'heure où je vous parle, leurs âmes sont en route pour les neufs enfers, où elles rejoindront celles de ceux tombés avant eux et combattront à leurs côtés les troupes maudites des gobelins. Et si lors de cette éternelle bataille, l'une d'entre elles venait à disparaître, ce ne serait pas grave, car aux enfers, nulle mort n'est éternelle, et l'âme réapparaitra le jour d'après pour rejoindre sa place dans la bataille. Et ceci, jusqu'à la fin des temps..."

La rhétorique ou la vie

Alors la musique reprendra tandis que s'élèveront les voix des guerriers en une triste chanson guerrière avant que, de nouveau la voix s'élève, ordonnant qu'on amène les prisonniers. L'un des orques de garde devant la cellule des aventuriers posera une planche en travers du précipice et sous la menace des sept autres arbalétriers, enjoindra les PJ à le suivre.

Après avoir descendu le couloir sur environ vingt mètres les aventuriers déboucheront à l'air libre. Ils se trouvent au fond de ce qui semble être une ancienne carrière, circulaire. Les parois, qui font quelques centaines de mètres de haut sont percées de nombreuses grottes pouvant abriter plusieurs centaines d'orques. Mais pour l'instant ceux-ci sont réunis au fond du cercle montagneux, autour de grands feux d'où s'échappent des odeurs de viande grillée...

Les aventuriers seront conduits devant Mortog, et celui-ci, dans un commun assez correct leur demandera ce qu'ils faisaient dans ces collines en pleine nuit...



A ce moment de l'aventure, les joueurs devront se montrer assez éloquents et il est recommandé au MJ de considérer comme prononcée par les personnages toute parole dite par le joueur.

Si les aventuriers n'émettent aucune parole qui pourrait leur porter préjudice, Mortog s'excusera et ordonnera qu'on amène les affaires des personnages. Quelques instants plus tard, quelques orques arriveront, portant les affaires personnelles du groupe. Soudain, l'un d'entre eux trébuchera, laissant échapper le contenu des fontes d'un des chevaux. Mortog, qui était en train d'expliquer aux aventuriers qu'il gardait leurs chevaux se retourne et aperçoit la bague, scintillant à la lueur des feux...

Voleurs !

Mortog se retournera alors vers les personnages, la bague en main, et l'examinant, demandera aux aventuriers de lui expliquer où et comment ils l'ont trouvée.

Si les aventuriers ont vraiment trop de mal à s'expliquer, où s'ils tentent de s'échapper, ils seront jugés coupables et torturés ; les tortures pourront être plus ou moins cruelles, à la discrétion du MJ (yeux crevés, mains coupées, émasculation...). Puis les pauvres personnages seront renvoyés à la ville afin de servir d'exemple.

Néanmoins, si la culpabilité des aventuriers n'est pas prouvée, Mortog aura recours au jugement du Borgne... Sous escorte, les personnages seront conduits dans une autre grotte. Celle-ci est assez petite, moins richement décorée. Les murs sont couverts de tentures et de brocards, et sur le sol reposent plusieurs beaux tapis sur lesquels s'en tassent quelques coffres qui sont pour la plupart vides. Au fond de la salle se trouve un autel et derrière celui-ci, sur le mur, est peinte une énorme tête porteuse d'un unique oeil rouge.



Mortog s'inclinera alors qu'un sorcier orque surgira de derrière une tenture. Il lancera aux aventuriers un regard empreint de haine, et ceux-ci s'apercevront qu'un de ses yeux est crevé. Mortog lui expliquera alors le problème et demandera le jugement du Borgne.

Le Shaman s'agenouillera devant l'autel et déclamera :

"Tu as entendu, tu as vu. Maintenant nous te demandons de juger, car tu es celui qui surveille. Nous t'écoutons et nous ferons ce que tu nous ordonneras de faire."

Les aventuriers reconnaitront la voix qui racontait les légendes une heure environ plus tôt. Le silence se fera dans la caverne tandis que tout le monde attend le jugement du borgne. Alors une voix sourde s'élèvera de l'oeil divin :

"Ces créatures ont commis la pire des offenses. Moi qui suis et qui vois, je les juge coupables. Qu'ils soient torturés et meurent dans d'atroces souffrances."

Alors les orques se rueront sur les personnages sous l'oeil satisfait du Shaman. Cependant, les aventuriers ont 10% de chances par point d'Intelligence qu'ils possèdent au-dessus de 12 de se rendre compte que la voix qui sort de l'oeil du borgne est celle du Shaman, et que le jugement est manifestement truqué. A charge maintenant pour eux d'établir leur innocence, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes, car le Shaman et Mortog sont en perpétuel conflit. Il est à noter qu'exceptionnellement pour ce scénario, la plupart des orques, dont Mortog, ne sont pas mauvais, alors que quelques uns, dont le Shaman le sont.

Il est possible pour les personnages de se disculper en faisant appel au jugement des dieux (combat pour prouver son innocence), d'utiliser le même stratagème que le Shaman (à savoir un sort de ventriloquisme), ou tout autre moyen jugé acceptable par le MJ.

Une fois les personnages disculpés, Mortog leur expliquera que sa tribu a toujours vécu en paix avec les humains de Dalmehr. Cependant, il y a environ trois mois, leur lieu de culte a été pillé, et les deux orques qui étaient de garde torturés et scalpés. La grotte contenait outre des bijoux de valeur, dont la bague trouvée dans les affaires des aventuriers, une relique de grande puissance : l'œil de celui qui voit tout.

Cette relique, d'après une puissante divination, serait actuellement à Dalmehr.
Les orques ont d'abord essayé de la récupérer sans effusion de sang, mais les habitants de Daimehr les ont insultés et ont tués leurs parlementaires. Pourtant, il est important que l'œil retrouve au plus vite sa place dans la grotte, car il est la cause du fléau qui pèse sur la ville et bientôt, il s'attaquera aux hommes comme aux femmes...
Mortog demandera donc aux aventuriers de retourner à Dalmehr, de retrouver l'oeil, et de le lui restituer. De cette façon, ils arrêteront et la guerre, et la maladie.

RETOUR A DALMEHR

Le voyage de retour devrait se passer sans problème sauf si le MJ en juge autrement. Il est en effet possible que le Shaman tente d'empêcher les aventuriers de mener à bien leur mission et qu'il envoie à leurs trousses un groupe d'une dizaine d'orques "standards"... De toute façon, arrivés à Dalmehr, les personnages devront expliquer les raisons de leur retour...
Je pense que le moment est maintenant venu de vous dévoiler le fin mot de l'histoire et de vous expliquer la légende de l'*Œil de Gruumsh.*

Un œil de légende

Il y a de cela bien longtemps, la tribu de l'œil rouge, la plus puissante tribu orque qui ait jamais existé, était en guerre contre la tribu des os brisés, une tribu de gobelins très puissants. Le Shaman de la tribu de l'oeil rouge était un sorcier redoutable. Il connaissait le secret des sciences occultes. Ce secret, qui faisait de lui l'égal des mages humains a été depuis longtemps oublié par les orques, et à l'heure actuelle, bien peu de Shamans orques arrivent à la cheville de Mogrom. Ce sorcier donc, afin d'aider sa tribu dans sa guerre contre les gobelins, eut l'idée de faire fabriquer un bijou de grande beauté : un rubis aussi gros que le poing monté sur un circlet de platine. Il conféra à ce



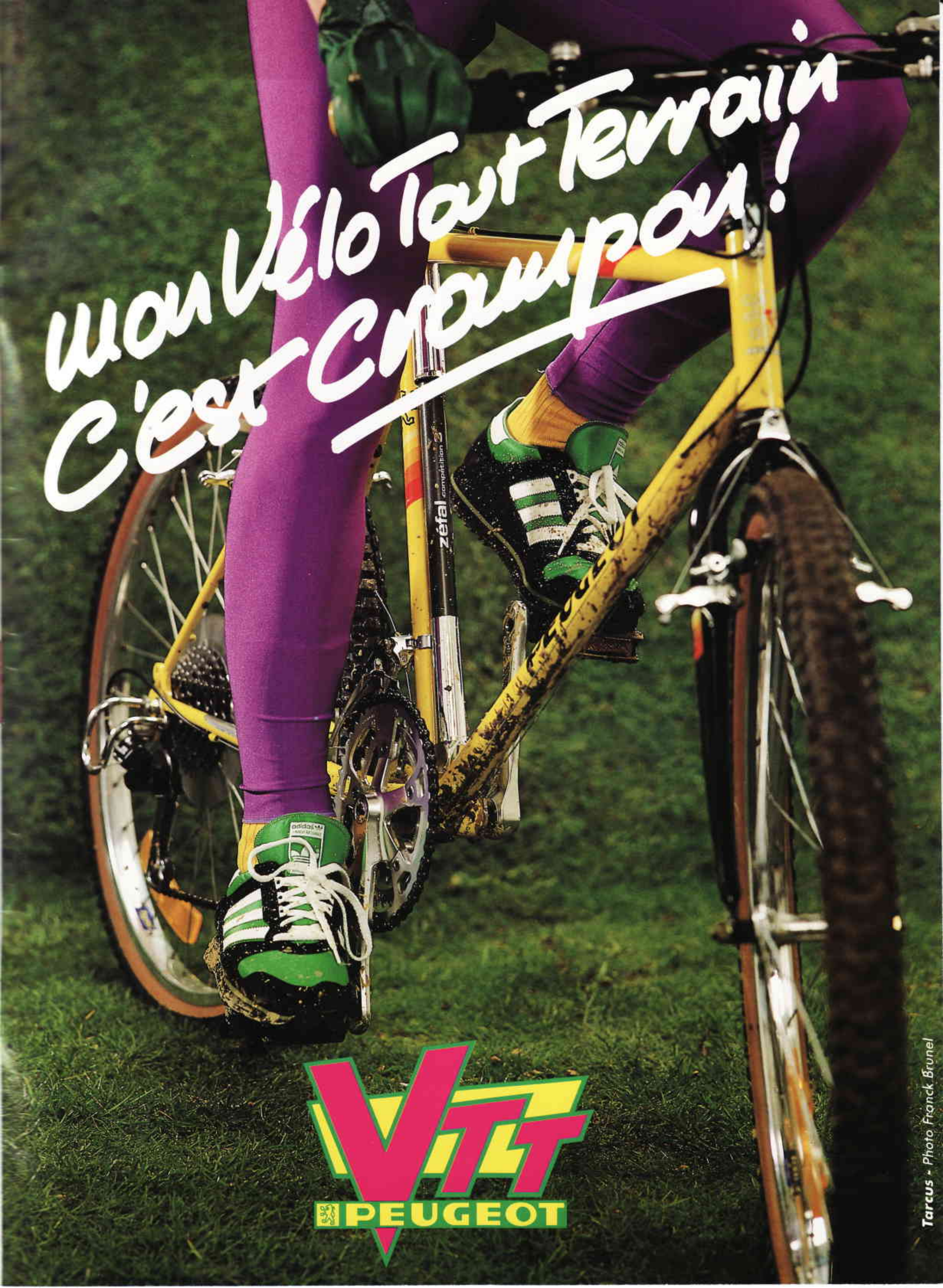
bijou des pouvoirs très puissants, à tel point qu'il mourut à son avènement. Cependant les vieilles légendes racontent que l'esprit de Mogrom est toujours présent dans l'Œil de Gruumsh.
A ce sujet, il est important de noter que si d'aventure, un des aventuriers venait à porter l'Œil de Gruumsh, il perdrait 10 PdV par round jusqu'à temps qu'il l'enlève.
Or, il y a de cela 17 ans, un sorcier du nom de Lirconn arriva à Dalmehr. Lirconn n'était à l'époque pas tellement puissant, et pourtant, il avait été l'un des disciples d'Hastor, un démonliste des plus puissants. C'est durant son apprentissage auprès d'Hastor que Lirconn entendit parler pour la première fois de l'Oeil de Gruumsh. Comprenant que s'il parvenait à s'en emparer, il deviendrait bien plus redoutable, Lirconn appela un démon des plus puissants et parvint en sacrifiant son propre maître à obtenir ce qu'il voulait : une indication sur le lieu où se trouvait la relique. Après maintes recherches, il parvint à Dalmehr et apprenant que la ville était située sur un réseau de galeries, en choisit une et s'y installa.
Pendant plus de 15 ans, il étudia seul. Il appela beaucoup de démons, qui lui enseignèrent des secrets auxquels personne ne devrait avoir accès... Enfin, un jour, il sut qu'il était prêt. Il savait enfin où se trouvait ce qu'il convoitait depuis si longtemps. S'en emparer fut un jeu d'enfant. Il scalpa les deux gardes afin de faire croire à un crime racial et mis la bague dans les affaires des aventuriers afin de détourner les soupçons et de s'amuser.
Cependant, les personnages n'ont sans aucun doute jamais entendu parler de Lirconn. Leur seule chance de découvrir la relique est de faire appel soit à la magie, soit à la guilde des voleurs. Dans ce dernier cas, celle-ci demandera, suivant que les aventuriers lui paraissent sympathiques ou pas, de 5 à 10 pièces d'or par jour de recherche. Elle mettra en fait 12 jours pour découvrir le repaire de Lirconn.

Pendant le séjour en ville, tirer chaque jour pour voir si les personnages deviennent malades ou pas. (Cf. le Guide du Maître p13.). Un personnage atteint perdra un point de constitution par jour et mourra étouffé s'il arrive à 0 en constitution.
Le repaire de Lirconn se trouve dans une galerie, protégée par l'illusion d'un mur normal. Il est possible de découvrir le passage comme un passage secret normal.
Il est bon de noter que l'accès aux galeries est théoriquement interdit par la guilde des voleurs. Celle-ci délivre parfois des saufs-conduits mais seulement pour des raisons valables et toujours en échange de 20% des gains ou 100 pièces d'or, si les gains sont insuffisants. Expulser des galeries un intrus est considéré comme une raison valable.
Pour jouer cette partie, créez un véritable dédale et peuplez-le de créatures étranges (les voleurs ne vont en fait que toujours aux même endroits). Contacter la guilde ne devrait pas poser trop de problêmes (la guerre et la maladie frappent tout le monde) surtout s'il y a un voleur dans le groupe qui pourra diriger les tractations. Pour un exemple d'organisation et de fonctionnement d'une guilde, voir GRAAL n° 3.
Le repaire de Lirconn est une simple grotte contenant une paillasse, un pentacle tracé à même le sol et une table sur laquelle s'entassent les livres de sort de Lirconn, environ 2000 pièces d'or en bijoux de manufacture orque et l'Œil de Gruumsh.

David Castelli
Olivier Bau



LIRCONN
Magicien 9° - Humain ; Align : CM ; PV : 26 ; CA : 10-2 (Dext) -2 (Anneau) = 6
F : 11 I : 17 S : 14 D : 16 C : 14 Ch : 14
Livre de sorts : I) - Lire la magie - Escalade d'araignée - Compréhension des langages - Chute de plumes - Amitié - Servant invisible - Disque de Tenser - Poigne électrique **II)** - Oubli - Détection du bien - Localiser les objets - Connaître un alignement - Nuage puant - Corde magique **III)** - Suggestion - Clairevoyance - Coup de vent - Infravision - Langues - Conjuration de monstres I **IV)** - Charme de monstres - Porte dimensionnelle - Terrain hallucinatoire - Oeil de sorcier **V)** - Contacter un autre plan - Animer les morts.
Objets magiques : Baguette surprise (43 charges) ; Anneau de protection + 2
Potions : Soin, Vol, Auto - Transformation .



Mon Vélo Tout Terrain
C'est Crampon !
zéfal
compétition
VTT
PEUGEOT
Tarcus - Photo Franck Brunel

RuneQuest

ÉDITION FRANÇAISE





